

GAMER

09 A GURU

TELJES JÁTÉK



[bemutatók]

THIEF 3

THE SIMS 2

HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

[ismertetők]

LIONHEART

SHADOW MAGIC

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

[hardver]

SULINET EXPRESS

TFT MONITOROK II. RÉSZ

**STAR
WARS
GALAXIES**

AN
EMPIRE DIVIDED

GOTHIC 2 VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 6 VÉGIGJÁTSZÁS



ELŐFIZETÉSI AKCIÓ



A nyereményjátékban azon olvasóink vehetnek részt, akik 2003. december 23-ig előfizetnek egy évre a Gamer Magazinra vagy érvényes előfizetéssel rendelkeznek 2004. szeptember 30-ig.

Telefon: 3494768 E-mail: terjesztes@ipma.hu

FIZESS ELŐ ÉS NYERJ HAVONTA

ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKET, S VEGYÉL

RÉSzt KARÁCSONYI SORSOLÁSUNKON.

AHOL TIÉD LEHET A FŐDÍJ, A GAMER

TEAM ÁLTAL KIFEJEZETTEN JÁTÉKRA

ÖSSZEÁLLÍTOTT **ÁLOM PC.**

TOVÁBBI DÍJAINK:

17 COLOS TFT MONITOR

PHILIPS A 3.600 5.1-ES HANGRENDSZER

AZ ERŐ V



12 SZÁM CSAK 13.800 FORINT
(3 0 % K E D V E Z M É N Y)

A fődíjakon kívül az előfizetők között minden hónapban
(szeptember, október, november) kiadunk 10 darab DVD olvasót
és 10 darab Haegemonia PC-CD ROM játékot.

AZ ÁLOM PC:

INTEL BONANZA ALAPLAP

INTEL 3.2 GHZ-ES PROCESSZOR

ATI RADEON 9800 PRO

512 MB RAM

FRECOM DVD ÍRÓ

THERMALTAKE HÁZ

120 GB WINCHESTER

TOSHIBA SD-M1712 DVD OLVASÓ

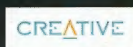
SB AUDIGY 2 HANGKÁRTYA

INSPIRE 5500 5.1-ES HANGRENDSZER

LOGITECH EGÉR ÉS BILLENTYŰZET

A NYEREMÉNYEKET BIZTOSÍTOTTÁK:

ATI, CREATIVE, INTEL, LOGITECH, MULTIMEDIA.HU, THERMALTAKE



VELED VAN

TARTALOM

6CD TARTALOM
6MESSIAH
8HIREK

BEMUTATÓ

15PÉNZ BESZÉL
16MADE IN SHOCIA
18THE SIMS 2
20ETHERLORDS 2
23THIEF III
24EMPIRES DAWN OF THE MODERN WORLD
26PAINKILLER
28SAVAGE
30HAEDEMONTIA: A SÓLON HAGYATÉK
31FÉRFIAK ELŐSZÓ

ISMERTETŐ

34STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
38LIONHEART
42RUNAWAY A ROAD ADVENTURE
45CHEAT
46ROVANOX 2: REVELATION
48REBELS: PRISON ESCAPE
50THE GREAT ESCAPE
52AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
54BATTLE ENGINE: AQUILA
56DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK
57F/A-18: OPERATION IRAQI FREEDOM
58STATE OF EMERGENCY
60BEVÁLLALÓD? ÉLŐBEN IS?
62ZOO TVCOON COMPLETE
64JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG
66TOMB RAIDER 6 VÉGIJÁTÁS
76GOTHIC 2 VÉGIJÁTÁS
84MULTISHOT
86MENTŐÖV
88RETROGAMER
89SHAREWARE JÁTÉKOK

HARDVER

90HASZNOS PROGRAMOK
91HARDVER HÍREK
94LINHWAV MP3/VCD LEJÁTSZÓ
95MUSTEK DVD PL 207
96TOSHIBA TLP-S30 PROJEKTOR
98PLEXTOR PLEXWRITER PREMIUM TESZT 2. RÉSZ
100SULINET EXPRESSZ
102PRO FUTURO
104MS BLASTER
106RETRO HUCHÓ
108TFT MONITOROK 2. RÉSZ
110LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN
112FREEDOM FX-10 VS. PIONEER ROG ÉS DVD HÍVÓ-HOW
116GRAB ROVAT
118HARDVER FÓRUM

HÜLVILÁG

120LEVROV
122SMS-FAL
123TOMB RAIDER - AZ ÉLET BÖLCSEJE
125HÜLVILÁG - FILM
126HÜLVILÁG - HÖNVV + PROGRAMJÁNLÓ
127HÜLVILÁG - ZENE (SZIGET)
128HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
130CD BORÍTÓ

INTRO

Üdvözlök minden kedves olvasót a Gamer Magazin egy éves megalakulásának alkalmából. Szinte hihetetlen, de már egy év eltelt, mióta új névvel, de töretlen lelkesedéssel igyekszünk beszámolni a PC-s játékvilág legújabb történéseiről. Ez alatt az egy év alatt rengeteg változáson ment keresztül a szerkesztőség, nagy volt a jóvámenés, túléltünk néhány bírósági pert, de nektek köszönhetően mindent átvészeltünk. Köszönjük szépen azt a rengeteg levelet, e-mailt és telefont, melyben dicsértétek a munkánkat (külön köszönet az építő jellegű kritikákért, ezekből okultunk a legtöbbet).

Augusztus közepén még mindig nem enyhül a kánikula, pedig már ezeket a sorokat írom, már jóval elmúlt éjfél, de a hőmérő még mindig harminc fok körül tanyázik. A nyári uborkaszezon most érte el a tetőfokát, igazából a beharangozott nagy neveket mind egy szálig elcsúszatták. Reméljük, hogy a következő hónapban az eltolt címek végre aranylemezre kerülnek, s letehetelhetjük azokat is. Augusztus egyértelműen a Star Wars játékok jegyében telt el, először ugye Xboxon jelent meg a Knights of the Old Republic, majd rá egy hétre megérkezett Lily Star Wars Galaxies című játéka is. Lily mellett Laza és Broáf Satyi is szépen rákattant a játékra, így szinte éjjel nappal John Williams témái töltötték meg a szerkesztőség légterét (nem mintha ez bárkit is zavart volna). Az utolsó utáni pillanatban esett be az Interplay alternatív történelmében játszódó szerepjátéka a Lionheart, melyet nem tudunk kihagyni ebből a számból. A hagyományos tesztek mellett beindítottunk két új rovatot is (Játéklexikon A-Z-ig, Pro Futuro), fogadjátok őket szeretettel (s persze várjuk a véleményeket is).

■ GAMER TEAM



A HÓNAP JÁTÉKA



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Gyakran hallani mostanában, hogy a 2D-s kalandjátékok felett eljárt az idő. Ezzel a kijelentéssel ugyan szeretnénk vitatkozni, de a tények sajnos mást mutatnak. Az utóbbi néhány évben rajzolt kalandjáték sajnos alig jelent meg a piacon, szinte kivétel nélkül mindenki áttált 3D-re, hogy aztán szépen bele is bukjon (jó példa erre a Monkey 4 a LucasArstól). A spanyol nemzetiségű Pendulo (a Made in rovatban már olvashattatok rólok) azonban gondolt egy merészet, és rájött, hogy rengeteg olyan potenciális játékos (és vásárló is egyben) található a piacon, akit egyáltalán nem elégít ki az FPS-RTS klónok áradata. Három év fejlesztés után végre elkészültek a klaszszikus rajzfilmek stílusát követő kalandjátékokkal, a Runawayjével.

Európai kiadónál gyakran előfordul, hogy a játék a hatalmas amerikai piac helyett először Németországban jelenik meg, és az ott elért eredményektől függően vezetik be más régiókban. Sikerből nem volt hiány, rövid idő alatt óriási mennyiséget adtak el a német változatból (azt gondolom, mondanom sem kell, hogy német szinkronnal). Ezután már nem volt akadálya a francia megjelenésnek sem, ott egészen a harmadik legjobb eladási számmal. Ezután már ment minden, mint a karikacsapás, sikerült kiadni a játékot az amerikai piacra is (ott augusztus végét jelölték meg a megjelenésre), sőt a játék még kis hazánkban is megjelenik, magyar felirattal (a cikk írásának időpontjában még nincs pontos megjelenési dátum, de ha inni lehet a szóbeszédnek, akkor augusztus végén itthon is lehet már kapni a boltokban).

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhegyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pászár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelészerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrekktúra: Kovács Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőági asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@entermet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mohdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetőségfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/Fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév **ÁRTÁRSZÉK** által auditált havi átlagos adatok:

Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Kerbolt Pál, Mura Easler
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

Fel évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásitől és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levelem: HEUR, Budapest 1900), áttalással a HEUR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáiban, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:

negyzed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montirozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közből cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

(ISSN 1588-9297)

Jelen számunk készítésében közreműködtek:

Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@moznet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPeter** ppter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lazi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas** zlordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitaireality.hu
Boy boy@ipma.hu **Kizmore** kizmore@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Vveri veri@netinfo@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagy@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fee** ikavacsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Szlasztkol!

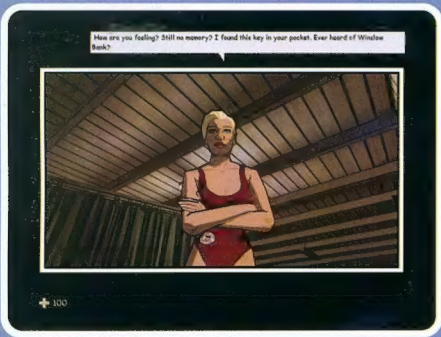
Valamikor réges-régen egy messzi-messzi galaxisban..., csak hogy hűek maradjunk e havi fő motívumunkhoz. Az első pipát máris behúhatjuk a kiskönyvünkbe. Egyszóval a szerkesztőségben kitört a Star Wars láz (megint), meg mindeféle egyéb lázak, meg izmusok, meg úgy általában tombol errefele minden.

A felhozatalt alaposabban megvizsgálva kiderül, hogy nem csak nálunk folynak eképp a dolgok. A leadás utolsó hetében hirtelen öt-hat remek játékdémó is befutott, sajnos a véges tárolókapacitásunk miatt csak három kiemelkedő programról fért el próbaverzió melléklékünkön. Bizton állithatjuk, hogy mindegyik gyöngyszem a maga területén. Rovatvezetőink nagy része is végre kiplhente a nyaralás-sokk okozta fáradalmakat, legálábbis ezt állították, mikor utoljára beszéltem velük. Mivel szeptemberben moziba megyünk, ezért most a filmes rovatot ajánlanám figyelemetkbe, de ha már így elmoritultunk a mozgóképek okozta örömeiben, akkor tekintsük meg a filmelőzeteseket is (egész jó kis felhozatal lesz az Idén). A játékanimációk közül a hat darab Half-Life 2, a Commandos 3 és a Codename Panzers bemutatóját említhetjük meg, mint kiemelkedő darabot. Extraként megtalálhatjátok a Dark Signs című programot is a CD-n, mely igen érdekes koncepciójával hívta fel magára figyelmünket (hackerszimulátor). S mire mindezekkel végeztek, már nyakig leszünk az őszben, ahol már talán csendesedni fog a tombolás, a kánikuláé biztos.

Üdvözlettel: ■ LAWMAN

XIII

Furesa cím furesa játékhoz. Amikor először találkoztam a Cel Shadings grafikával bizony igencsak meglepődtem, akkor még nem sejtettem, hogy békaembernek álcázott... őőő, azt hiszem egy kicsit eltévedtem, tehát nem sejtettem, hogy ennyire népszerű lesz ez a stílus. Hogy mikre nem képes az Unreal Warfare motor. A XIII azonban nem csak a kimagaslóan megvalósított grafikájával, a képregényen alapuló történetével kápráztatja el a játékos. A kezelés és a hangok is mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a legnagyobbak közé emelkedhessen.



LIONHEART

Gondolom mindenki hallott már közületek Oroszlánszívú Richárdról, ha máshonnan nem, akkor a Robin Hoodból. A Lionheart demójában a nagy király távoli leszármazottaként kell megakadályoznunk a gonosz egy olyan alternatív történelmi korban, ahol a mágia megnyilvánulása mindennapos dologgá vált a III. keresztes hadjáratot követően. A játékot az a Black Isle fejlesztette, akiknek többek között az Icewind Dale-eket és a Planescape: Tormentet is köszönhetjük, ezért bátran ajánlom mindenki figyelmébe, aki akár egy csöppnyi szalmát érez a szerepjátékok iránt.



► További játékdémók: Midnight Club II

► **EXTRA:** DARK SIGNS ► **ROVATOK:** COUNTER-STRIKE ► HERODES OF MIGHT & MAGIC ► MAGYARVÉRSOK ► STRATÉGIA ► TRAINZ ► UNREAL TOURNAMENT 2003 ► HÁLÓZATOK ► FILM ► **JAVÍTÁSOK:** AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC v.1.10 ► IL-2 FORTGOTTEN BATTLES v.1.18 ► POSTAL 2 v.1337 ► RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD v.1.4 ► WARCRIFT III: REIGN OF CHAOS v.1.12 ► WARCRIFT III: THE FROZEN THRONE v.1.12 ► WILL ROCK v.1.2 ► **PROGRAMOK A TUNKALÓBAN:** DINK! 5.0.5 Pro ► MEDIA PLAYER 9 WIN9X VERZIÓ ► MEDIA PLAYER 9 WIN9X VERZIÓ ► RADTOOL v.1.5v ► VOESUB v.2.23 FELJÁRTÓD ► NOTION ANTIPIRACY FRESHIES (2003/08/14) ► CDRWIN 3.9b ► CLONECD 4.2.0.2 ► NERO BURNING ROM v.6.00.11 ► DIRECTX 9.0b ► NVIDIA DETONATOR DRIVER 45.23 (WIN9X/ME/XP/2k) ► FAR MANAGER 1.70n5 ► GYULA'S WINDOWS NAVIGATOR 1.28a ► TOTAL COMMANDER 5.5.1 ► DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 5.3 ► FLASHGET 1.40 ► GETRIGHT 5.0.2 ► ICQ LITE #1253 ► ICQ PRO 2003 #3800 ► INTERNET DOWNLOAD MANAGER 3.16 ► MIRC 6.03 ► NO FILLS TIMER 2.1 ► SURFSAYER v.2.3 ► CAPTURE EXPRESS 1.3 ► CAPTUREEZE PRO v8.08 ► HYPERSNAP-DX 5.20.00 (MAGYAR) ► SHACIT 6.3 ► ACDS5E 5.0.1 ► INFIVIEW 3.80 ► CDEK 1.50 ► WINAMP3 ► AUTOMATE 5.0.4 ► CACHEMAN 5.5.0.30 ► POWERSTRIP 3.45 ► RESCLEANER 4.3.0.780 ► WINACE 2.5 ► WINRAR 3.20 (MAGYAR) ► WINZIP 9.0 BETA ► **HÁTERKÉPEK:** AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC ► BEYOND GOOD & EVIL ► BLOODRAYNE ► FINAL FANTASY XI ► HALF-LIFE 2 ► IRON STORM ► LIONHEART ► REBELS: PRISON ESCAPE ► REPUBLIC: THE REVOLUTION ► RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE ► SECRET WEAPONS OVER NORMANDY ► SOCOM 2: US NAVY SEALS ► STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED ► THE HOBBIT ► TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER ► TOMBS RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS ► WARCRIFT III: THE FROZEN THRONE ► WORLD OF WARCRIFT ► WORMS 3D

MESSIAH

Fejlesztő: Shiny Entertainment > Kiadó: Interplay > Web: www.interplay.com



Messias: Szabadító, megváltó; a zsidóság évezredek hite szerint a Mesiás Isten küldötte, aki majdan eljön, és megszabadítja népét ellenségeitől. Keresztény hit szerint Jézus volt a próféta által megjósolt szabadító; a hírhű zsidók máig is várják. Héber szó; masijah a. m. 'fölkent'; ennek görög fordítása a Krisztus (Krisztosz) név.

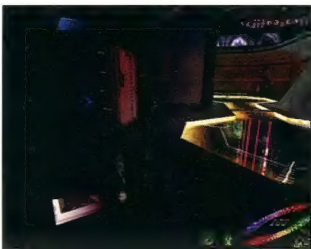
Miután pontosan definiáltuk a szó jelentését, rá is térhetünk az e havi teljes játékunk elemzésére. A játék főszereplője Bob, aki bár nem néma (csendes), s nem is egy Kevin Smith filmben szerepel, de legalább - egy kis túlzással - angyalnak mondhatja magát. A fő feladatunk mi más is lehetne, mint a világ megmentése a gonosztól, úgy ahogy ez egy isteni himnikhoz méltó. A missziót természetesen önként és dalolva elvállaló Bobnak azonban a nemes küldetéshez kevésbé nemes megoldásokat kell választania, tehát lesz itt minden a lövöldözéstől kezdve a csábításon át az erőlyes ráhatásig. Illúzióink azonban azonnal szertefoszlanak, amint megátjtuk főhőünket, s a „Mi ez a #@%!” kifejezés elhagyja szánkát. Ja, hogy elfelejtet-

tem megemlíteni, hogy Bob nem egészen a szokványos bosszúálló angyal forma (legalábbis nem egészen így képzeljük el az utolsó ítélet elhozót), inkább Cupidóra hasonlít, mind nagyságra, mind a lehetőségeit tekintve, melyből kettő áll a rendelkezésünkre. Az első Bob alap támadása, mely során fegyvert formál a kezéből, majd azt a BANG-BANG szó ismételtgetésével elsütö (gondolom ez mindenkinek ismerős még piciny gyermekkorából), bármennyire is vészjóslóan hangzik, ezzel bizony nem sokra megyünk, hiszen ellenfeleinket ez nem igazán fogja megthadni, így marad a második megoldás. Bob ugyanis képes átvenni az irányítást szinte bárki felett (mindehhez „csak” bele kell ugranunk a kiválasztott áldozat... elnézést a célszemély hátába), ami ha megtörtént már kényünk-kedvünk szerint irányíthatjuk a delikvenst, s végeztethetjük el vele a piszkos munkát. Mint ahogy az „élősködőknél”, itt is gyakran kényszerülünk majd a gazdatest megváltoztatására, amire nem csak az utóbbinak sűrűbb elhalálzási rátája, hanem a különféle fűmányos feladatok megoldása is kényszerít. Csak arra kell vigyáznunk, nehogy valaki olyat veszítsünk el, aki mindenképpen szükséges lett volna a későbbiekben a továbbjutáshoz. A Messiah grafikája ugyan nem nevezhető a legmodernebbnek, viszont korához képest megjelhetősen

remekül bírja a gyűrődést (biztos ráncatlanító krémét használt), ennek köszönhetően a magasabb felbontásokban már egész kellemes, s ráadásul még gyors is.

Az irányítás, mint mindennek az alapja, elsőre szokatlannak, de a megfelelő isteni közbeavatkozás után (értsd: Uram, lehetséges az, hogy végre mindent úgy sikerült beállítanom, ahogy azt én szerettem volna!), már nem adhatjuk meg elhalálózásunk okaként. Amiről egyből eszünkbe juthat a mentéséknél használatos öklös szabály: mindig a gép út nagyobb, tehát ha sikerült valami, akkor mentés, lehetőleg egy új helyre, mert hátha mégsem, s akkor lehet újra kezdeni az egészet (az ilyenekre szokták mondani, hogy magas az újrajátszási értéke).

A Shiny a Messiahval egy igen érdekes ötlet igen érdekes megvalósítását vitte végbe, ami a mai erősen cenzúrozó világunkban csak csodával határos módon jelenhetett meg. Egy biztos, ha TV-ben vetütnék, akkor megkapnánk azt a kis csinos piros karikát az egyik sarokban. Azonban itt a monitoron legalább teljes pompájában élvezhetjük az alkotást, mely velünk is feltetteti a klasszikusnak számító kérdés-válasz szituációt: „God is black? Yes, She is!” A válaszon pedig a játék után talán már nem is lepődünk meg annyira. ■ LAWMAN



XP TRÜKK

A Messiah még a Win98-as időkben készült, s sajnos nem igazán kedveli az újabb Windows generációkat (Windows 2000 és Windows XP). Szerencsére azonban igen egyszerűen tökéletes működésre lehet bími ezen operációs rendszerek alatt is. Ehhez elég a „-1 +1” kapcsolókat beillesztünk a futtatni kívánt parancsfájlmögé. Bővebb, képekkel illusztrált leírás az egyes számú CD melléklet Teljes játék részlegében található.

TOPLISTÁK

USA

1. MFS 2004: A Century of Flight
2. WarCraft III: The Frozen Throne
3. Star Wars Galaxies: An Empire Divided
4. WarCraft III: Reign of Chaos
5. Rise of Nations
6. The Sims Deluxe
7. The Sims: Superstar
8. NWN: Shadow of Undrentide
9. Grand Theft Auto: Vice City
10. Enter the Matrix

ANGLIA

1. The Sims: Superstar
2. MFS 2004: A Century of Flight
3. The Sims
4. Championship Manager 4
5. The Sims: Unleashed
6. Grand Theft Auto: Vice City
7. The Sims on Holiday
8. Rise of Nations
9. Medieval: Total War
10. Tomb Raider: The Angel of Darkness

FRANCIAORSZÁG

1. WarCraft III: The Frozen Throne
2. Battlefield 1942
3. The Sims Deluxe
4. The Sims: Superstar
5. Tomb Raider: The Angel of Darkness
6. WarCraft III
7. The Sims: Unleashed
8. Command & Conquer: Generals
9. Unreal Tournament 2003
10. Rise of Nations

AMAZON ELŐRENDELÉS

1. Half-Life 2
2. Homeworld 2
3. Madden 2004
4. CS: Condition Zero
5. Halo
6. Star Wars: Knights of the Old Republic
7. Lock On: Modern Air Combat
8. EverQuest: Lost Dungeons of Norrath
9. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
10. MoHAA Breakthrough

FILEPLANET DEMO

1. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
2. XIII
3. TRON 2.0 MP
4. Madden NFL Football 2004
5. AquaNox 2: Revelation
6. Lionheart - Legacy of the Crusader
7. Battlefield: 1942 MP
8. Midnight Club II MP
9. Unreal Tournament 2003 v2206
10. Chaser MP

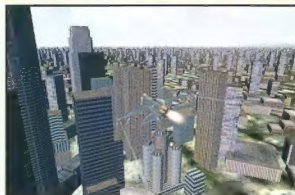
A SZERHESZTŐ ELŐSZAVA

Július végén mégiscsak bekövetkezett az uborkaszezon, lassan szállingóztak a hírek, valószínűleg aki tehette nyaralni ment. Ennek következtében ebben a hónapban nem tudunk nektek új, érdekes honlapokat ajánlani, a készülő oldalak az ősszel startolnak majd.

Szerencsére a hírek augusztusban már beindultak, részben köszönhetően a közelgő nyárvégi kiállításoknak. Az ECTS és a lipcei GC között megindult a rivalizálás, hiszen csaknem egyszerre kerül megrendezésre az a két európai játékbörze. Az eredményről a következő számunkban számolunk be, most lássuk az ehavi termést! **Lur**

JETFIGHTER 5 - HOMELAND PROTECTOR

Kiadó: Global Star Software
Fejlesztő: Alienware
Megjelenés: 2003. ősz
Honlap: www.jetfighter5.com



Az akciószimulátorok egyik nagy örege, a Jetfighter sorozat tovább bővül, immár az 5. résszel. Eltérően a szintén összelejtett Look On-tól, a Jetfighter 5 a valószínű radar, a fegyverek és a repülési modell helyett inkább a szórakozásra, az önfeledt játékokra helyezi a hangsúlyt. Nem kell bajlódnunk a pontos bombacélzással, a különböző radarmódokkal, csak kijelöljük a célt, és tűz. Tehetjük mindezt három ultramodern vadászgép pilótáitól kezdve, repülhetünk majd a klasszikus F-16-tal, az éppen rendszeresítés előtt álló F-22-vel és az első tesztrepüléseket éppen csak végrehajtott F-35-tel. Mint az a játék alcíméből is kiderül (Homeland Protector – A hazai föld védelme), az akciós USA területét fölött járjuk majd. A kissé elcsúszott történet szerint a terroristák bevették magukat az Egyesült Államok több nagyvárosába, valamint a nevadai sivatagba, így a harcterület a Las Vegas - Los Angeles - San Francisco háromszög lesz. A fejlesztőkkel készített interjúból kiderül, hogy a táj grafikáját műholdas képekkel állították össze, majd arra helyezték el a tereptárgyakat. A híresebb városok legfontosabb műemlékei, épületei mind-mind a helyükön lesznek. A 35 küldetést (ebből 5 a gyakorlati) erős sztori fűzi majd össze áttevett animációkkal, párbeszéddekkel, valahogy úgy, mint anno a Strike Commanderben. A hadjáraton kívül természetesen lesz benne automatikus csatagenerátor, amellyel kedvünkre alkothatunk majd különféle bevetéseket, valamint multiplayer mód is, amelyben sajnos csak 4 játékos mérheti össze tudását. Nem igazán fűzők nagy reményt hozzá, hogy a Jetfighter 5 képes lesz ríngben maradni a Lock Onnal szemben, bár talán jó alternatíva lehet az akciódúsabb játékokat kedvelő pilótáknak.

SHADOW VAULT

Fejlesztő: Mayhem Studios
Kiadó: ?
Honlap: www.mayhem.sk



A szlovák Mayhem Studios tehetséges szakemberekből áll, ennek ellenére sikerült valószínűleg minden idők második legkatasztrofálisabb játékát megalkotniuk – a LOL 2-t azért nem lehet alulmúlni – az Empire of Magic megírásával. Ezt figyelembe véve a fejlesztés alatt álló Shadow Vault bizonyosan pozitív csalódást fog kelteni a játékosokban. A program ezúttal egy nukleáris háború utáni világot vetít elénk, melyben emberek kis csoportjai küzdenek a túlélésért. A küldetessorozat missziói önálló történeteket jelentenek, melyek mindegyikét végigküzde táru fel előttünk a végső igazság. A program eseményei szabadtéri helyszínekhez zajlanak, de nem üres pusztákról van szó, hanem olyan területekről, melyeken romos, és kevésbé romos épületekbe botalhatunk, melyeket fel is használhatunk a stratégia kidolgozásában.

A küldetésekhez 6-15 egységet vihetünk magunkkal, kiket mi magunk választunk ki több specializálódott katonára – orvos, mesterlövész, technikus stb. – közül. A játék megjelenése ősz magasságában várható.

BORDERZONE

Fejlesztő: Saturn +

Kiadó: 1C

Honlap: www.1c.ru



Egyre népszerűbb a fejlesztők körben keverni a műfajokat, mint például összegyúrní egy szerepjátékot az akciokategóriával. Ezt a hibridet választotta a Saturn+ is készülő játéka, a Borderzone esetében. A program főhőse Olaf, aki egyike azoknak az embereknek, akik még rójak Terra földjének megmaradt útjait. Feladatunk Terra felderítése, mely során Olaf barátunkhoz több társ – egy szerre legfeljebb négy – csatlakozik, és az ő segítségükkel szállhatunk szembe az utunkat álmi kíváncsi szörnyetekkel. A harcokban karaktereink különleges képességeik mellett rengetek varázslatot és fegyvert is használhatnak – utóbbiakból a fejlesztők elmondása szerint több száz kapott helyet a programban, és ezek zömét még fejleszthetjük is a kalandok során.

A remekbeszabott háromdimenziós grafikával készült játék nem fogja a több szerepjátékot, és megfigyelhető lineáris kalandvezetést követni, vagyis mindig lesz döntési lehetőségünk, hogy mely utat választjuk, és ez karaktereink fejlődését befolyásolja.

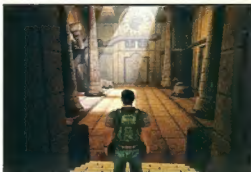


CYPHER: CODE OF RUIN

Kiadó: The Adventure Company

Megjelenés: 2003. szeptember 26.

Honlap: www.adventurecompanygames.com



A mostanság számtalan kalandjáték felett bábáskodó Adventure Company (pl.: Jack the Ripper, Broken Sword: The Sleeping Dragon) igencsak belehúzott az év második felében: szeptember végén megjelenik a Traitors Gate folytatása is, melyben a Raven fedőnévre hallgató, régészeten jártas kém bőrébe bújhatunk. A Pentagon megbízásából egy örült tudóst kell megállítanunk, még mielőtt túl késő lenne. A doktor ugyanis olyan vírust fejlesztett ki, amely megsemmisít minden számítógépes rendszert visszatartva ezzel az emberiség technikai fejlettségi szintjét a középkorba. Rejtékhelye a föld mélyén leledzik, melyhez 26 pályán át, különféle babiloni romokon keresztül vezet az út.

A 3D-s grafikai megvalósítás erősen a Tomb Raider-sorozatra emlékeztet, de itt természetesen sokkal kevésbé az akción, mint inkább a különféle feladványok megoldásán lesz a hangsúly, melyek felgöngyölítése kínálja a továbbvezető utat. A hatalmas, bejárható termekben lehetőségünk lesz zoomolni is, így olyan dolgokat is megáthatunk, melyek más nézetből rejtve maradnak előtűnk. A helyszín hitelességének kedvéért az alkotók komolyan elmélyedtek a babiloni kultúra tanulmányozásában, de a látványosabb hatás elérése végett fantáziájukat is kellőképp szabadjára engedték. Ahogy Nigel Pappworth, a Cypher egyik tervezője és ötletadója egy internetes lapnak adott interjúban találon megfogalmazta: a program Indiana Jones-os vonulata tagadhatatlan, igaz, a főhős nem hord Michael Jackson-os kalapot.

GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION



Fejlesztő: Asylum Entertainment

Kiadó: Lego Media

Megjelenés: 2003. szeptember 19.

Honlap: www.asylum-entertainment.com

Az animációs filmek szerelmesei között nagy népszerűségnek örvendő Fox Kids Tv adón tavaly februárban debütált a Galidor: Defenders of the Outer Dimension című 30 részes rajzfilm, mely most tovább folytatja hódító körútját: a Legónak köszönhetően játékkfigurák is napvilágot láttak, az Asylum Entertainment pedig gondoskodik arról, hogy a sorozat hősei a fontosabb konzolokon (PS2, GameCube), no és persze PC-n is megismerkedjenek.

A játékban Nick Bluetooth-ot irányítva egy másik dimenzióba utazunk, hogy a Gorm névre hallgató gonosz zsarnok karmából kell kiszabadítanunk barátainkat. Főellenfélünk agyszüleményének köszönhetően a fikciós világ négy királyságra oszlik, melyek további 3-3 pályát rejtnek magukban. Az élénk kerülő különféle furcsa teremtményekkel való küzdelem mellett a továbbjutáshoz kulcsdarabok keresése lesz a feladatunk, végül pedig az adott birodalom uralkodójával kell összemérnünk erőnket. Mindemellett a Quorum gyűjtögetése is elengedhetetlen, lévén ez az anyag szolgál üzemanyag gyanánt a királyságok közötti teleportáláshoz. Mivel a Földtől teljesen elrugaszkodott világban járunk, hét különleges tulajdonság is rendelkezésünkre áll, melyeket a legyűzött ellenfelektől nyerhetünk el - ezek közé tartozik többek között a repülés és a szuperugrás.

A teljes egészében 3D-s grafikai megvalósítás pontosan azt a szintet nyújtja, amelyet elvárhatunk egy mai akciójátékoktól. Kérdés viszont, hogy a főként konzoljátékosok igényeit szem előtt tartó játékmenet vajon elég lesz-e a PC-s közönség lenyűgözéséhez is. A program közelgő megjelenésének köszönhetően remélhetőleg erre hamarosan választ kapunk.

► A LucasArts leállította a Full Throttle: Hell on Wheels fejlesztését. Simon Jeffery, a cég elnöke azt mondta, reméli, mindenki megérti, hogy csak a legjobb minőséget kívánják piacra dobni, és nem akartak csalódot okozni a Full Throttle híveinek...



► Éppen nyomdába adtuk az előző számot, amikor felkerült a Dungeon Siege II trillere az internetre. Most már biztos, hogy a jövőre megjelenő második rész megjelenésekor nem fogunk panaszkodni a látványra, ám a tartalomért még mormolhatunk néhány fohászt.



► Úgy tűnik, a Ubi Soft nincs megelégedve az Aerynth világában kalandozók számával, ezért 10 napig ingyen játszhatnak a Wolfpack Studios márciusban megjelent MMORPG-jével azok, akik letöltik a Shadowbane trial verzióját. Link: www.shadowbane.com



► A CDV a legutóbbi negyedév veszteségei miatt leállította a Galaxy Andromeda (néhai Imperium Galactica III) fejlesztését. A hír szerint ez a döntés csak része volt a cégen belüli „átrendezéseknek”.

FIRE WARRIOR



Fejlesztő: Kuju Entertainment

Kiadó: THQ

Honlap: www.firewarrior.com



A Warhammer 40000 világa kétségtelenül a legnépszerűbb univerzumok közé tartozik a szerepjátékosok, főleg a valódi modellekkel vívott csatákat kedvelők között. Ezt figyelembe véve meglepő, hogy eddig igen kevés játék választotta otthonául ezt a világot. Szerencsére a THQ és az eddigi PC-s körökben meglehetősen ismeretlen Kuju vette a fáradságot, és belefogott egy Warhammer 40k-s shooter, a Fire Warriors megalkotásába. A játék főszereplője a címben is szereplő Fire Warriors csapat tagja, Kais, aki a program elején egy meglehetősen szokványosnak tűnő search and rescue küldetésben vállalhat szerepet, de ez idővel valószínűleg háborúvá fajul, mivel olyan bolygón kell teljesíteni a feladatot, melyen a békét valószínűleg csak a szótárból ismerik. Hab a tortán, hogy a bolygóról megszabadulni sem gyerekjáték, mivel Kais barátainak saját hajóját is vissza kell előbb szereznie a helybéli lázadóktól. A Fire Warriorsben összesen tizenhét küldetésen kell átverekednünk magunkat, melyek során számtalan ellenféllel kerülünk szembe, kiket tizenhat, Warhammeresen durva fegyverrel taníthatunk meg a jó modorra.

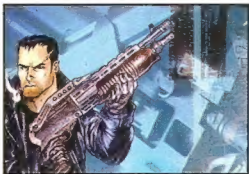
DEAD TO RIGHTS

Fejlesztő: Bitmap Brothers

Kiadó: L.S.P.

Megjelenés: 2003. november

Honlap: www.deadtorigths.com



A Dead to Rights eredetileg Xboxon és PS2-ön aratott nagy sikert az akciójátékok szerelmeseinek körében, így ideje volt már a PC-s konverzió elkészítésének, mely egyébként a játékkálás mentésének lehetőségét leszámítva 100%-ig megegyezik az eredeti konzolos verzióval. Jack Slate járót törbe csalják: az apját megölik, és olyan büntény elkövetésével vádolják, amelyet valójában sosem követett el. A rendőrne a kollégái elől való menekülés mellett be kell bizonyítania ártatlanságát, ami egyedül az ügy felengyólyításával lehetséges. Segítségére a hűséges, K-9 névre hallgató kutya, ám meglehet, hogy ez vajmi kevés az egész várost átszövő maffiaszervezet ellen.

A készítő első számú célkitűzése, hogy a program minél alacsonyabb konfiguráción is elfogadhatóan fusson: a Bitmap Brothers ígérete szerint a 30 képkocka/másodperc eléréséhez elég lesz egy 500MHz-es PC GeForce 2-es videokártyával megtámasztva, míg egy GeForce 4-gyel felszerelt 1GHz-es PC-n a játék már vígan hozza a 60 képkocka/mp sebességet. A billentyűzet és az egér mellett USB konverter segítségével a gépünkhöz PS2-es vagy Xboxos joypadet is csatlakoztathatunk, melynek használata még inkább felerősíti a konzolos élményt.

Fejlesztő: Iridon

Kiadó: ?

Honlap: www.wantedguns.com

Az amerikai polgárháború az időpontja és a legendás vadnyugat a színtere az Iridon Interactive fejlesztés alatt álló programjának, a Wanted Gun-snak. Az események középpontjában egy, a Sergio Leone filmek hangulatát idéző furcsa figura, Reverend Devlin áll, aki nem hétköznapi coltforgató, lévén papként szolgált, mielőtt az ígét a fegyverre cserélte. Főhősünk nyakába igencsak sokféle feladat szakad, mivel a rosszfiúk ólommal történő megnevelése mellett lovaglásbeli jártasságot is bizonyítania kell, az egyik küldetésben pedig száguldoó vonaton találja magát. A missziók legtöbbször harmadik személyű nézőpontból látjuk az eseményeket, de például az említett vonatos rész az FPS-rajongóknak dobogtathatja meg a szívét. A fegyverek terén igen széles a választék, mivel a játékokban helyet kaptak olyan tipikus „kovbojfilm” eszközök, mint a sosem ki nem fogó – a játékban sajnos kifogyó – hatótávú, a shotgun, az „indiánok réme” winchester puská, vagy a mexikóiak számszerjé, illetve az apocscs tomahawkja. A program egyelőre kiadót keres, de az Irdon nem szeretné a megjelentetést a következő évre tolni.



Kiadó: The Adventure Company

Megjelenés: 2004. január 30.

Honlap: www.dreamcatchergames.com

Bár a mostanában hírről adott játékok jelentős része még idén, legkésőbb a karácsonyi szezonban napvilágot lát, jó tudni, hogy a jövő év elején is lesz mivel játszani: az Adventure Company által dédelgetett Forever Worlds megjelenése ugyanis január végére várható.



Doc Maitland, a világhírű paleontológus rátalál arra a mítikus fára, amelyet egész élete során keresett. A tudós azonban nem mérte fel kellőképp a találmányában rejlő hihetetlen erőt és hatalmat, aminek egyenes következményeként kisvártatva magába szippantja egy alternatív világ, ahonnan aligha remélhet menekülést. Eltűnését követően munkatársa, Jack és lánya, Nancy kezd hollété után nyomozni. Útjuk az Amazonsához vezet, ahol Jack halandó ember számára korábban ismeretlen dimenzióban találja magát: most már nem csak a Doc, hanem a saját életének megmentése is a tét.



A Forever Worlds-ben talán a leghangsúlyosabb szerepet a grafikai megvalósítás kapja: az Adventure Company olyan egyedül és szürreális látványt ígér, melyet korábban egyetlen játékban sem láthattunk. Jacket saját szemszögünkből irányítva hatalmas területet járhatunk be számtalan rendhagyó élőlényrel találkozva, akikkel kapcsolatba is léphetünk.

Ismét csúszott a Republic: The Revolution: az Ellixir Studios programja csak szeptemberben jelenik majd meg. Ha már ennyit tudtunk várni...



Augusztus 1-én megjelent a Battlefield 1942 Galactic Conquest mod alfa verziója. Aki teheti, próbálja ki, érdemes!

Link: www.galactic-conquest.net



A Middle Earth Online honlapján új információk bukkantak fel a házakkal kapcsolatban. Úgy tűnik, több MMORPG-fejlesztőcsapat is megírgyelte a DAOC újítását, és most már alapvető igény, hogy a karakterek házakat birtokolhassanak, melyeket igényeik szerint rendezhetnek be, és meghatározzák azt is, ki léphet be az oda látogatók közül. Tagadhatatlan, az eddig bemutatott hobbit otthonok igencsak vonzóak.



Újabb fontos lépést tett előre a Dungeon Siege modként készülő Ultima VI, melynek folytatásához kreatív „világkészítőket”, többek között 2 és 3D grafikusokat is keresnek. Drukkolunk!

A BioWare ismét Jótékonykodott. Ezúttal a Star Wars: Knights of the Old Republic dedikált példányát bocsátotta aukcióra, mely 182,5 dollárért kelt el.



Az iGames adja majd ki a Halloween napján megjelenő Nosferatu: The Wrath of Malichit. A svéd fejlesztésű horror FPS-ben egy vámpíroktól hemzseggő, gótikus kastélyt kell majd megfeszíttatnunk.



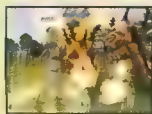
A november első hetében megjelenő The Sims Makin' Magic hazánkban The Sims: Abakadabra címen kerül a polcokra.



A nemrég alakult Obsidian Entertainment nagy erővel toborozza a fejlesztőket. Az ex-Black Isle Studios-tagok természetesen máris magukénak tudhatják a BioWare blzalmát.



Michael Giacchino komponálja majd a Call of Duty zenéjét. Giacchino nevéhez fűződik a híres Alias című filmsorozat betétdala, valamint a Medal of Honor és a Secret Weapons Over Normandy zenéje is.



Lassan elkészül PC-re is a Final Fantasy XI. Ha nem történik semmi eget rengető dolog, akkor a program Amerikában már októberben a polcokra kerülhet.

Fejlesztő: Akella, 1C; Maddox Games

Kiadó: ?

Megjelenés: 2004 nyár

Honlap: www.akella.com

Az oroszok újra támadnak! A hajós játékaírók híres Akella (Pirates of the Caribbean, Sea Dogs, Age of Sail) és a jelenleg kapható legjobb Második Világháborús repülőgépszimulátor (IL2 Forgotten Battles) készítő 1C: Maddox Games összefogott, hogy közös erővel hódítsák meg az tengereket. Legújabb fejlesztésük a PT Boats: Knights of the Sea visszarepít minket a '40-es évekbe, ahol kipróbálhatjuk tudásunkat egy angol, amerikai, orosz vagy akár német hajó parancsnoki hídján, esteleg ágyú tornyában vagy a légvédelmi gépágyúk mögött.

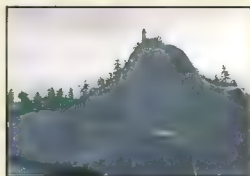
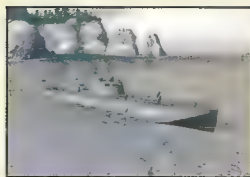
Egyelőre még nem sokat tudni a programról, sem a kipróbálható hajótipusok, sem a küldetések helyszínei nem kerültek eddig nyilvánosságra.

Annry azonban már biztos, hogy a két fejlesztőcsapatnak köszönhetően az eddigi legvalóságosabb hadihajó szimulátor kapjuk majd kezeink közé, mikor a PT Boats megjelenik jövő nyáron. A játék grafikai megjelenítésért a Pirates of the Caribbean-ban már kipróbált Storm engine új, 2,5-ös változata lesz a felelős.

A fejlesztők hullámzó tengert, hatalmas robbanásokat és hihetetlen effektusokat (nyomjelző lövedékek, a hajók körül fodrozódó víz, éjszakai bevetések) ígérnek, sőt végre a patvódik is benépesül házakkal, fákkal, világító tornyokkal. A tökéletes grafika mellé tökéletes fizika és történelmi hűség is társul, erről gondoskodik majd az 1C és Oleg Maddox.

Tűzerek!

Ágyút töltés, cél: 2004 augusztus!

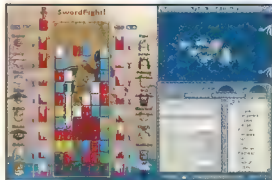
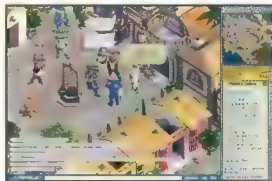


Fejlesztő: Three Rings Design

Kiadó: Three Rings Design

Honlap: www.puzzlepirates.com

Újabb online szerepjáték van készülődésben a Three Rings Design boszorkánykonyhájában, melynek bétatesztelésébe a játékosok már be is kapcsolódhatnak. A hangzatos című Yohoho! Puzzle Pirates címének megfelelően a kalózok mindennapjaiba enged betekintést, csak hogy a tenger farkasai nem a kanbi térseggbenogatják a békés kereskedőket, hanem a csak Nagy Óceánnak elkeresztelt tenger szigetein. A játékban, mely megjelenésében a hackerek által mostanában elsőszámú célpontnak kiképzett Ragnarok Online-ra hasonlít leginkább, a játékosok fogják környezetüket alakítani, hisz nemcsak, hogy az általuk üzemeltetett boltokban vásárolhatnak kizárólagosan, hanem még hajóinkat is nekünk kell felépítenünk. A program különlegessége a címben is szereplő rejtvények alkalmazása, hiszen itt minden egyes feladatot a párbajtól kezdve a hajók navigálásán keresztül egészen a víz hajók fenekéből való kiszivattyúzásának komoly feladatáig ezeknek az apró logikai játékoknak a teljesítésével kell megoldanunk.



Fejlesztő: Novalogic

Kiadó: Novalogic

Honlap: www.novalogic.com



A Novalogic még valamikor a '90-es évek elején, a Comanche-csal és az Armored Fist-tel alapozta meg hírnevét, de az évek során ezek továbbfejlesztéseinek, illetve a később úttárá indított Delta Force-sorozatnak köszönhetően a cég nem merült feledésbe. Legújabb projektjük, az egyelőre megjelenési dátum nélküli Joint Operations ugyan egyik sorozatba sem sorolható, stílusának köszönhetően mégis jól beillik a sorba.

A közeli jövőben Indonézia társadalmában közel kerül a teljes széthulláshoz. A fegyveres függetlenségi megmozdulások a katonaságot is felbomlasztva a különféle pártok oldalára állítják a fegyvereseket. A lövöldözések az ártatlan civilek mellett a nemzetközi gazdasági kapcsolatokat is veszélyeztetik.

A Joint Operations a korábban bevált Black Hawk Down motorját használja, így mind grafikai megvalósításában, mind pedig harmadik generációs hálózatijáték-lehetőségeiben emlékeztetni fog a nagy elődre - így a NovaWorldnek köszönhetően egyszerre akár 64-en mérhetjük össze tudásunkat a hálón.

Miután kiválasztottuk, hogy a Joint Operations Force, vagy az indonéziai szeparatisták oldalán harcolunk, csapatunkkal lehetőségek tárháza vár ránk: a gyalogos bevetések mellett lehetőségünk lesz helikoptert, hajót és különféle földi járműveket irányítani - sőt, különleges helikopterek szolgálnak arra a célra, hogy a csapattagokat az egyik helyszínről a másikra szállítsuk.

A Delta Force rajongói minden bizonnyal örömmel vágnak bele hasonló jellegű, csapatunk szervezettségén alapuló akciójátékba, ám vélhetően ezúttal is azok lesznek a legszerencsebbek, akiknek lehetőségük van a single player mód mellett a hálózati játékot is kipróbálni.

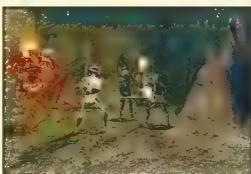
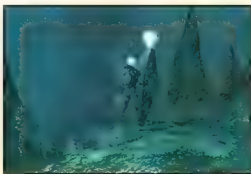
Fejlesztő: Bioware

Kiadó: Atan

Honlap: nwn.bioware.com/underdark/

Aligha akad kalandozók számára csébitöbb, ámde egyben halálösőbb területe az Elfeledett Birodalmaknak, mint Mélysötét, a drowk és a Pókirálynő birodalma. Erről a retteget helyről törnek a sötétség hullámai Faerunra a Neverwinter Nights készülő add-onjában, a Hordes of the Underdarkban, mely természetesen a magasabb szintű karaktereknek készül. A történetet illetően egy drow harcos valahogyan együttműködésre bírta rá a mélysötét különböző, egyébként egymásért nem tűzoltan rajongók fajait, így Víznyelvára támadó hordájában egyaránt találkozzunk duergarokkal, drowokkal, agyészvökökkel, de még szemzsarnokokkal is.

A játékban egyaránt indíthatunk új karaktert, de akár az eredeti játékból, vagy a Shadows of Undrentide kiegészítőből is áthozhatjuk kedvenc hősünket. A játék kihívását jól példázza, hogy a Víznyelvárért folytatott küzdelemben karakterünk akár a negyvenedik szintet is elérheti. Ami az egyéb változásokat illeti, hat új presztízsosztály, több mint ötven (!) új feat, negyven új varázslat, valamint számos fegyver, varázstárgy, és egyéb csemege kapott helyet az év vége felé várható kiegészítőben.



Már biztos hogy lesz Hitman 3, hiszen a program bekerült az Eidos hivatalos megjelenési listájába.



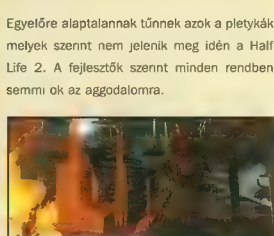
Ismét készül a Doom III. Az Activision hivatalos sajtóközleményben erősítette meg, hogy a program csak jövőre, valamikor év elején (ebbe belefér még a március is) jelenik meg.



Kiadóra talált a sims-szerű szerelemszimulátor, a Singles. A programot még ideán megjelenteti a Koch Media.



Márts készül az első kiegészítő a SOE MMOFPS-éhez, a Planetside-hoz. A Core Combat-ban rengeteg új helyszín, karakter, jármű és fegyver, valamint egy különleges játékmód is debütál majd.



Fejlesztő: GlyphX Games

Kiadó: Majesco Sales Inc.

Tervezőtől megjelenés: 2004. március

Honlap: www.adventtrilogy.com

A legenda szerint elől majd egy faj, mely megteremtve az egységes békét végre-valahára egyesíti a galaxis különféle népeit. Egyedül a Keresők nem terjesztik az ígét, ők ugyanis tudják, hogy ez a faj már most is létezik. Hogy a jóslat ne következzen be, életüket a világegyetem pásztázására áldozzák, valamint arra, hogy megtalálják és megsemmisítsék a még fennmaradt parányi emberi civilizációt. Innentől a többit már nem nehéz kitalálni: feladatunk az emberség megővése és a Keresők kiirtása lesz. A GlyphX Games fejlesztésében tehát egy újabb 3D-s akció és kalandjáték keverékét üdvözölhetjük a jövő év elején, némi sci-fi beütéssel.

Az Unreal Warfare Engine-nek köszönhetően a grafikai megvalósítás nem hagy maga után kíváncsiságot, ráadásul a sebesség sem jelenthet problémát. A korai béta változat tesztelői a végeredményt valahol a Max Payne, a Mátrix és a Halo keverékéként határozták meg, rendkívül izgalmas játékmennel és lebilincselő történettel, ami azért elég biztató jel. Mindehhez némi realitás is társul, hiszen példának okáért csak limitált számú fegyvert cipelhetünk magunkkal, karakterünk képességei pedig a játék során folyamatos fejlődésen mennek keresztül.

Az Advent Rising korántsem titkolt módon egy trilógia első részének készül, mely PC mellett Xboxra is megjelenik. A történet Orson Scott Card nevéhez fűződik, aki nem lehet ismeretlen sci-fi rajongók körében. Az író a játékot könyv formájában is feldolgozza, ami az Advent Risinggal egyidőben - azaz 2004 első negyedében - landol a könyvesboltok polcain.



Fejlesztő: Firaxis Games

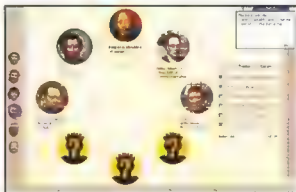
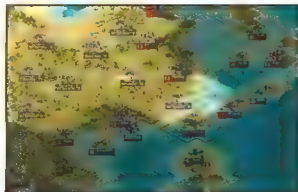
Kiadó: Atari

Honlap: www.civ3.com

A Civilization harmadik részét sokan minden idők legjobb stratégiajátékának tartják, így nem meglepő, hogy a programhoz folyamatosan érkeznek a kiegészítők. A Conquests nem más, mint a második hivatalos kiegészítő-lemmez, ami természetesen még több építenivalót és harcot kínál.

A rendelkezésre álló nyolc új civilizáció (sumér, maja, hettita, inka stb.) mindegyike saját uralkodóval, egységekkel és speciális tulajdonságokkal van felvértezve, így biztosak lehetünk abban, hogy idővel érdemes lesz mindegyikkel végigvinni a játékot - a cél pedig természetesen ezúttal is az, hogy civilizációinkat kiépítve átvigyük az uralkodó szerepet a világon. Hogy a játékmenetbe új fordulatot vigyenek, a dolgunkat különféle katasztrófák is nehezítik, mint amilyen például egy vulkánkitörés.

Az előző, Play the World névre keresztelt kiegészítő nem igazán tudott megfelelni az elvárásoknak - a Firaxis most igyekszik a kudarcból összegyűjtött tapasztalatokat hasznosítani a Conquests esetében, így kiemelt szerepet fordít a program multiplayer részének fejlesztésére. Az alapvető problémát eddig az jelentette, hogy egy-egy Civilization csata lejátszása akár 10 órát is igénybe vehetett, ennyi ideje pedig általában nincs egy multiplayer játékosnak. Éppen ezért a cég olyan megoldáson dolgozik, mely ezt az időt lényegesen lerövidíti a pörgősebb hálózati játék számára.

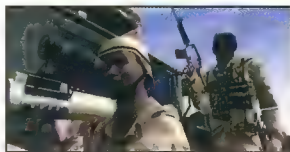


Fejlesztő: Kuma Reality Games

Kiadó: ?

Honlap: www.kumagames.com

Lapzártakor jelentette be Kuma: War című játékát a Kuma Reality Games. A program különlegessége, hogy maximálisan a frissességre törekszik, ugyanis a híradókban látható események részeseivé válhatunk majd benne. A terv szerint jövő februárban megjelenő programhoz hetente tölthetjük le a friss, valós világból feldolgozott küldetéseket. A fejlesztők reményei szerint a Kuma: War új dimenziót nyit majd a játékok világában...



PÉNZ BESZÉL



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

TÚL AZ EGYMILLIÓS

A Warcraft III kiegészítő lemezének eladása augusztusban átlépte az egymillió példányszámot. Ezzel az RTS küldetés lemez a nyolcadik helyet kapta a Blizzard saját eladási toplistáján.

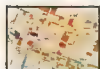


MÁR NEM CSAK PLETYKA

Már régóta keringtek pletykák és „meg nem erősített információk” arról, hogy a Microsoft játékkonzoljának az Xbox következő generációjának grafikus rendszerét nem az nVidia, hanem nagy riválisa az ATI fogja szállítani.

Nos a gyanúból bizonyosság lett, mivel az ATI hivatalosan is bejelentette, hogy megállapodtak a Microsoft-tal, egy olyan grafikus rendszert fejlesztéséről, melyet a jövőben megjelenő Xbox rendszerekben használnak majd.

A bejelentés hatására az ATI részvényei 7 százalékponttal emelkedtek, míg az nVidia részvényei 58 centtel estek.



ÚJ EA STÚDIÓ

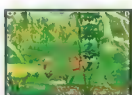
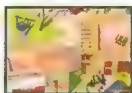
Az Electronic Arts új fejlesztői stúdiót épít a kanadai Monterálban. A város nevén túl csak annyi konkrétumot közöltek, hogy Alain Tascan lesz az új fejlesztői stúdió igazgatója, egy olyan pontos helyet az év végéig választják ki.

Arról, hogy milyen fejlesztések kerülnek az új stúdióba, csupán annyit árultak el, hogy az öt nagy franchise valamelyikét szándékoznak oda költöztetni. Mindeközben a cég elnök-vezérigazgatója Larry Probst immár a hatodik jelentősebb részvényesomágot vált meg. Kihaszálva a minden korábbinál magasabb 86,30 dolláros árfolyamot közel 13 millió nyereségre tett szert május óta.



MICROSOFT JÁTÉKOK BARA

A nem régiben bekebelezett Rare fejlesztő cég GameBoy tapasztalatait nem hagyja kiaknázatlanul a Microsoft. Minap bejelentett megállapodásuk szerint a THQ fogja forgalmazni a Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, Banjo



Pilot (korábban Diddy Kong Pilot), It's Mr Pants és a Sabre Wulf játékokat a Nintendo kézi-konzoljára.

Úgy tűnik tehát, hogy még a felvásárlás előtt bejelentett játékok közül egyedül a Donkey Kong Coconut Crackers fejlesztését törölték.

EMELHEDŐ ÁRÁK. SZAPORODÓ HIRDETÉSEK

Egy, az Egyesült Államokban végzett felmérés szerint a tavalyi év hasonló időszakához viszonyítva, 2003 második negyedévében, mintegy 76%-al több játékot reklámozó hirdetést jelentettek meg a kiadók, ezen belül közel 55%-al növekedett a konzoljátékok hirdetéseinek aránya. A reklámozott játékok közül pedig a magasabb, 50 dolláros árkategória növekedése volt a legjelentősebb a maga 40%-ával.



SEGA DREAMCAST

Saját előrejelzéseinél jobb negyedévet zárt a Sega. Az első negyedév könyvelésének ellenőrzése után, de még adózás előtt, a 353 millió dolláros forgalomból realizált nyereség mintegy 15,8 millió dollárra rúgott. A Sega-tól szokatlan, negyedéves pénzügyi jelentés közzétételével egyben megerősítették éves előrejelzésüket, mely szerint 1,6 milliárd dolláros forgalom mellett 62,5 millió dolláros nyereséget várnak a 2003-as évtől.

SONY TÖRTÉTT?

A csúdbe jutott 3DO vagyontárgyaira (közöttük a játék licencekre) licitáló cégek közül a legmagasabb ajánlatot az Eidos tette, megelőzve a Ubisoftot, a Microsoftot és a Namcot.

NINTENDO MONDJA: LESZ NAUV MEGLÉPÉS?

Következő kézi konzol termékükről csupán annyit volt hajlandó elárulni a Nintendo elnöke Satoru Iwata, hogy „Előkészületben van egy meglepő és egyedül termék”. A Sony zene és videó lejátszásra képes kézi konzoljának bejelentését követően rész-

vényárfolyam esést elkönyvelni kénytelen Nintendo középtávú üzleti tervében igen fontos szerepet játszó valamiről még azt sem volt hajlandó elárulni, hogy új kézikonzolról, vagy egy speciális szoftver termékről van-e szó.

Egyes elemzők szerint a részleteiben csak a jövő és tavaszán bejelentésre kerülő termék a legnagyobb valószínűség szerint egy olyan kiegészítő lesz, ami a GameBoy Advance-t felruházza mindazon képességekkel, amit a konkurens SPS nyújtani fog.



JÁTÉK-SZIMFÓNIA

A németországi Games Convention, fejlesztői konferencia megnyitója volt az apropója a világ első, játékok zenéiből összeállított szimfonikus koncertjének, melyen a számos díjjal jutalmazott film- és játékeszenész Andy Brick vezényelte a Prágai Szimfonikus Orchestrát.

Már nem egy játékot kísérnek szimfonikus zenekarokkal rögzített hangszavak, ám ez volt az első alkalom, hogy nagyzenekari koncert keretében, élőben csendültek fel, többek között a Final Fantasy, a Mafia és Legend of Zelda különböző témái.





Pokoll meleg van. Nem csak Angliában olvadnak a vlaszbábúk, szerintem lassan mindannyian elolvadunk, ha nem lesz vége ennek az eszméletlen hőségnek. Talán mlre ezt olvassátok, már nincs 37 fok árnyékban... vagy ha mégis, esetleg enyhíti szenvedéseiteket, hogy a hűvös és misztikus Skócia területén fogunk bolyongani, amit sokan a lordok és a whisky hazájának is neveznek. Ám most sem az urakról, sem a mennyel nedűről nem ejtünk több szót...



CREATIVE EDGE

Honlap: www.edgies.com

Skócia egyik legidősebb fejlesztőcsapata a Creative Edge, ettől függetlenül kicsi a valószínűsége annak, hogy ismerősen cseng nektek az edinburghi stúdió neve. Utolsó érdemi munkájuk a tavaly márciusban megjelent Dark Planet: Battle for Natrolis, de ők készítették többek között a Las Vegas Tycoon, a Shinsokit és a Skullcapst is. Jelenleg nagy a csend a fiúknál, a honlap is hónapok óta fejlesztés alatt áll, bár a support oldala elérhető. Így akik ismerkedni szeretnének az Edgies stílussal, próbálják ki a Ubi Soft által kiadott, már említett valósidejű stratégiai játékot, a Dark Planetet, melyben három különös nép élén lehet Natrolis uralmáért harcolni. Elég érdekes amikor a fantasy (Sorin - kard és varázslat), a sci-fi (Colonist - tudomány és mechanika) és a szörnyek (Dreil - akik felfalják az ellenséges fajokat) kreatúrái összecsapnak.



VISUAL SCIENCES

Honlap: www.vissci.com

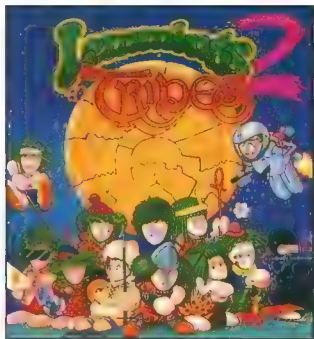
Szintén nem fiatal csapat az 1993-ban alakult Visual Science, aki napjainkban nem csak PC-re, hanem az újgenerációs konzolokra (Xbox, PS2, GC) is fejleszt. Kiadói partnerei közt nem kisebb neveket találunk, mint a Sony, a Take 2 és az Electronic Arts.

Érdeemes tudni a cégről, hogy alapítója Russel Kay (programozó), aki 1989 óta dolgozik a játékiparban és 1993-ban már olyan címetek tudhatott maga mögött, mint a Menace, a Ballistix (1989, Psychosis), Lemmings (1990, Psychosis) és az Oh No! More Lemmings (1991, Psychosis).

Talán közületek kevesen emlékeznek Hired Gunsra, pedig ez a játék már a Visual Sciences munkája volt, akárcsak a Lemmings 2: The Tribes, a Sentient, vagy az Expert Pool (a konzolos neveket ki-



hagytam a felsorolásból, bár azon a piacon is van bőven mire büszkének lenniük). Nem hagyom ki viszont a júniusban megjelent Formula 1: Career Challenge, mégha PC-re nem is jelent meg...



STEEL MONKEYS

Honlap: www.steelmonkeys.com

A festői Glasgowban található a Steel Monkeys fejlesztői brodalma, ahol szintén nem csak PC-re, hanem újgenerációs konzolokra is készítenek játékokat. A különös nevű cég saját bevallása szerint a névadó „steel monkeys” kifejezésnek megfelelően az egyszerű, szolid játékfejlesztéstől a 21. századi, egyedi, kreatív technológiával készült programokig jutott el.

Nevesítve a gyermekeket, ezek: Micro Machines, Mech Warrior, Shadowgunner, Microsoft Arcade Classic, Formula 1.

Egyik legemlékezetesebb alkotásuk, a Microids gondozásában tavaly megjelent Master Rallye. Gondolom az autósversenye kedvelői emlékeznek a stuffra, melynek készítésében Rene Metge, is részt vett. (Rene Metge hivatalos MR pályatervvező és Pá-

ríz-Dakar rally bajnok). A csapat jelenleg a Corvette-en dolgozik, ami Xboxra már szeptemberben megjelenik, míg a PC-s verzióra még egy kicsit várniuk kell...



ABSOLUTE QUALITY

Honlap: www.absolutequality.co.uk

Kicsit kilóg a sorból, mégis pár mondat erejéig megemlíteném a több mint 250 főt foglalkoztató, 7 éves múltú vállalkozást és Európában szintén Glasgowban letelepedett Absolute Qualityt, akik többek között profi játékteszteléssel és lokalizálással foglalkoznak.

Hogy kicsit igazoljam idevalóságukat, el kell mondanom, az 1996-ban alapult anyacégben a Microprose 5 volt munkatársát találjuk, akik már akkor felfedezték a profi játékteszt iránti hatalmas keresletet. Az európai leányvállalat 3 évvel később nyitotta meg kapuit Skóciában.

ABSOLUTE STUDIOS

Honlap: www.absolutestudios.com

Szintén kevésbé a játékokra összpontosít az 1997-ben alapított Absolute Studios. A hat év alatt háromszorosára gyarapodott cég számítógépes animáció készítővel foglalkozik és megrendelői között nem egy tévé produkciót is találunk. Sikercímeik között találjuk a Wallace & Gromit, a Thunderbirds és a Teletubbies sorozatokat is. PC-s játékokban különösen nem jeleskednek, így róluk elég is lesz ennyi, hiszen számunkra jóval érdekesebb csapát következik most.



ROCKSTAR NORTH

Honlap: www.rockstargames.com

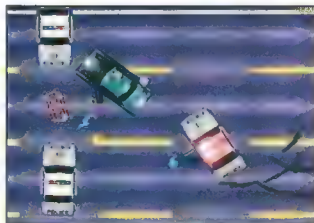
El sem hinné az ember, hogy mennyi ma éppen vírágkorát élő fejlesztőcég, milyen régóta képvisel a játékiparban valamilyen meghatározó szerepet. A Rockstar North neve is óriási durranással robbant be a játékiparba a Grand Theft Auto megjelenésével. Természetesen nem új fejlesztőkről van szó, hiszen a Rockstar North csapata nem más, mint a DMA Design, csak mai köntösben, marketinggel és óriási kiadóval a hátuk mögött. Igen, a Lemmings - Hired Guns - Walker - miegýb alkotói teszik ki a Rockstar North kemény mag részét. A DMA Design alakulása után Amigára fejlesztett még anno gőzróvel, sikeresen tesszük hozzá. (Csak a Lemmings royalty összeg elég lett volna egy kisebb luxusoromlány főhadiszállás építésére, ha ez szerepelt volna a terveik között, de nem szerepelt. Biztos a skót mentalitás :)).

1996 nyarán David Jones bosszafajzt (DMA Design főkolompos) úgy gondolta, hogy elég volt a pici sikerekből, lépniük kell valamit, hiszen aktuális (immáron PC-s) fejlesztéseik eléggé labilis fogadtatására számítottak. Az egész cég sikere azon múlt, hogy a nép megszereti-e következő projektüket, a GTA-t. (Melynek eredeti neve Race and Chase volt, azért változott GTA-ra, mert a kiadás előtt kiderült, hogy a Matell-nek egy Matchbox játéka is ezt a nevet viseli.)

Az alapkonceptió eredetileg messze nem az volt, amit a GTA-ban a nagyközönség megismert, sőt! Talán nem is döntögetne most a Vice City eladási rekordokat PS2-n (megelőzve az 1 hét alatt 125 ezer darabos Metal Gear Solid 2 eladásokat majdnem a duplájával), ha valaki azon az ominózus 1996-os megbeszélésen ki nem találja, hogy nehogymár rendőrként kelljen megbírságnálni a gyorsajtó AI gépkocsikat, inkább fordítva legyen, a játékos meneküljön a zsarnyákok elől. Persze első körben még mindenki nevetett a dolgon, aztán hopp, mégis bejött. David Jones ezzel bekerült a 10 legbefolyásosabb skót dizájnér közé. Jelmondata szerint, ha egy játék nem izgalmas az első 30 másodpercben, akkor mehet a levesbe. Hihi, abszolút igazi!

A DMA Design az első GTA megjelenése után egyik kézből a másikba került, 1999-ben Jones le is lépett és új életet kezdett Dundee-ben, miközben a Rockstar bekebelezte (a Take 2, kiadója legnagyobb öröme) az eredeti DMA-t, melynek a Leith-i részlegének nevét Rockstar North-ra változtatták, ezzel is jelezve a New York-i Rockstar részlegét való viszonylagos függetlenségét. Több, mint 80 embert foglalkoztatnak, kizárólag a GTA projektekre.

Brian Baglow (Jones-al dolgozott együtt a DMA-nál a GTA projekteken) rávilágított, hogy nagyon kezd hasonlítani a játékipar a zeneiparhoz. A nagy kiadók árnyékában biztonságban érezheti magát



az ember, mégis, pillanatok alatt ki lehet esni onnan. Ami még fontosabb, hogy a GTA sorozat sikere is egy európai csapat eredménye, és csak további európai „büntetések” várhatók a jövőben: vészóslóan sok ígéretes játék árnyalja be az amerikai fejlesztőcégek égboltját. Ugyan a pénz még mindig az óceánon túl van, egy idő után valóban a kreativitás és a jó projektek ereje lesz a mérvadó. (Ezzel arra akart célozni, hogy nem elég megvásárolni a fejlesztőket és saját égisz alatt futtatni, néha szükség lenne önálló gondolkodásra is :)).

Sajnos nagyon kevesen tudják, hogy nem az amerikaiak felelnek a GTA sorozatért ötlet és megvalósítás szinten, hanem a Rockstar North, arról pedig még kevesebben tudnak, hogy gyakorlatilag kedvező kis fejlesztőink a néhai DMA Design áll az egész háttérben. (Szíp-szíp)

De most már tudjuk, hajrá Rockstar North!

E nagy nével búcsúznunk is, bár kimaradt néhány skóciái cég, ez azért történhetett meg, mert ők nem fejlesztettek a mi dédelgetett PC-nkre, csak mobiltelefonokra és egyéb zsebüktyűkre, ami egyelőre nem túl érdekes számunkra.

Hogy hova megyünk legközelebb? Ezúttal nem ígérünk semmit, meglátjuk októberben merre sodor minket az élet, lassan ügység lehet tudni hol van hideg és meleg... ■ **LNY & FLATLINE**



Az Electronic Arts és a Maxis prominenssel nemrég jelentették be, hogy a Makin' Magic lesz a The Sims sorozat utolsó kiegészítője. Aggódalomra, vagy sokak esetében káröröme azonban semmi ok, hiszen a kiegészítők árát nem sokára felváltja a sorozat második része, mely teljesen új grafikai motorral várja a rajongókat. Hogy aztán a kulcsin 3D-sse változtatása, valamint a számos játéktechnikai változás elegendő lesz-e ahhoz, hogy a második rész is oly sok hétig birtokolja az eladási listák első helyét, annak csak az idő a megmondhatója.

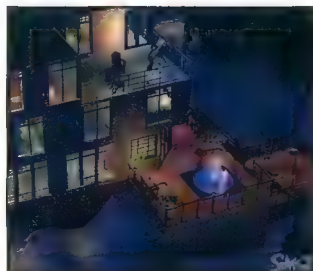
ÉVŰ ÚJABB DIMENZIÓ. Valóban, a legényesebb változás minden kétséget kizáróan az, hogy a virtuális családok életét teljes 3D-ben követhetjük nyomon. Immár nemcsak három eltérő távolságból, és a négy égtáji irányból nézhetjük kedvenceink mindennapi tevékenységét, hanem kedvünkre közelíthetjük, távolíthatjuk, illetve forgathatjuk a kamerát. Ez nemcsak mutatósabbá, hanem kezelhetőbbé is teszi a játékot, hisz az első részben gyakran előfordult, hogy bősz lakberendezés közben egyik nézőpont sem volt igazán megfelelő. Emellett az építkezés kissé csavarosabbá is válhat. Most nem arra gondolok, hogy a csavarosabb eszű építéskész sikeresebben fogják otthonukat összedobni, hanem arra, hogy példának okáért már nem

kell megelégednünk a szögletesen kanyarodó lépcsősorokkal, hanem akár hullámvasú módjára is feltekerhetjük a feljárókat, ami egyrészt nagyot dob a lakás megjelenésén, másrészt kevesebb helyet foglal, mint a pusztán lineáris elemekből álló lépcsősorok. Szintén az építkezéshez tartozik, hogy immár azokra a falszakaszokra is tehetünk ajtókat és ablakokat, melyek nem egyenesen, hanem átlósan kötik össze az épület pontjait.

Persze láttunk már nagyon ronda 3D-s játékot, úgyhogy pusztán a további egy dimenzió még nem jelentene üdvözlést. A Sims 2 esetében viszont az objektumok – legyen szó bútorokról, falakról, vagy éppen lépcsőkről – impozánsan festenek. Minden egyes tárgy részletesen kidolgozott, ami még akkor

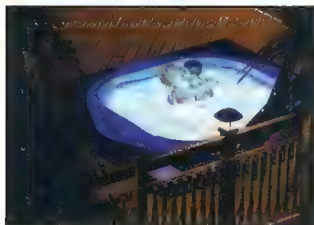
is igaz, hogyha alaposan rázomoltunk, a környezet tükröződik a márvány, vagy fémfelületeken, vagyis minden a helyén van, ami elvárható egy sikerprogram folytatásától a grafika területén.

A 3D-s sminkelés a tárgyak mellett családunk tagjainak is igencsak jót tett. Nyoma sincs már a szögletesen mozgó, és igencsak csekély számú poligonból felépített, pasztelles figuráknak – a Sims 2 hősei mind megjelenésükben, mind mozgásuk részletességében messze megelőzik az eddig látott sim-tycoon játékok figuráit. Ha kétkelneknék e kijelentésben, elegendő közelről rázomolnunk egyik emberkénk arcára, és a részletes mimikát látva minden kétségünket a fotel alá fogjuk seperi.



➤ ALTER EGO

A nyolcvanas években jelent meg Commodore 64-re a már akkor is létező Activision jóvoltából az Alter Ego című játék, mely elsőként vállalta fel, hogy a játékost egy egész életpályán végigvezeti. A szöveges-ikonos programban a játékosoknak gyermekkoruktól kezdve kellett fontos döntéseket hozniuk fokozatosan elérve az öregkort, majd elhalálozva újakezdeni a játékot. Mai szemmel nézve a program talán megmosolygató, de saját korában egyediségével nagyon sok játékost ragadott magával.



ÉV HÍR GENETIKA. Pár sorral feljebb már tetünk volt említett az arcmimikáról, de vessünk néhány részletesebb pillantást simjeinkre. Az emberké létrehozása immár egyáltalán nem merül ki abban, hogy választunk egy fejet, majd egy valamilyen ruhába bújtatott testet hozzá. A Sims 2-ben részletes aprólékossgal határozhatjuk meg figuránk testének és arcának minden egyes részletét. Ha kedvünk tartja, emberkénk lehet pizze, nagyorú, kiugró állú, ázsiai szemtengelyű, cipőképű és bármi más. Ha akarunk, „gyárthatunk” csontkollektort, de izomkolosszust is – a lehetőségek tárháza tényleg szinte végtelen, a mazochistább lelkeketük még valaminemű szörnyeteget is beköltöztethetnek házikójukba.

De mindez semmi, most jön csak a hab a tortára! A játéknak helyet kapott a genetika, pontosabban az öröklődés is. Ez alatt azt kell értenünk, hogy a valós élethez hasonlóan, a születendő gyermekek maguk fogják hordozni mindkét szülő jegyeit,

amiből aztán tényleg mindenféle variáció létrejöhet mind az arcerendezés, mind a testalkat, mind a bőrszín területén. Na meg persze galiba, hogyha a szép szőke anyu a szép szőke apunak egy kávébar-na, ne adj’ isten, alien-fejű gyermeket hoz haza a szülőthontból...

FORMÁHOZ A TARTALOM. Avval nehéz vitatkozni, hogy a 3D-s grafika a leglényegesebb újítás, az is kétségtelen, hogy nem lenne korrekt alapos játkmenetbeli újítások nélkül kiadni a programot. De nem kell megijedni most sem, a Maxisnál gondoltak azokra is, akik nem a szép külső miatt ünek le a játékok elé. Az eredeti Simsszel kapcsolatban a fórumok legtöbbször első helyen szerepelt a kívánságok között, hogy Sim gyermekeink nőjének végre fel, váljanak dolgozó tagjaivá a családnak. És lám! Ugyan a „sima” Sims egyik kiegészítője sem tartalmazta ezt a lehetőséget, a Sims 2-ben simjeink immár a szemünk láttára fognak felnőni, majd megöregedni, már ha nem mindjárt öreg figurát választunk, mivel a karakterek kezdő életkorát mi magunk állíthatjuk be. Sajnos simjeink nem váltak Tolkien mester tündéreiből, vagyis nem kapták meg az örök élet esszenciáját, így megöregedve bizony el is fognak halálozni, de ez remélhetőleg nem fog olyan lelki válságot okozni az ifjabb játékosokban, mint az a támogochik esetében tapasztalható volt.

A Sims-gyermekek személyiségére, szokásaira komoly hatással lesz, hogy milyen környezetben nőnek fel. Akí egész nap chipset töm magába, és azt látja, hogy apu sörözve bájmulja a meccset, anyu meg a szomszéd bábcával flörtöl, az bizony nehezen válik serény dolgozóval, ellentétben a példás, rendezett háztartásban élőkel.

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK. A Sims játékokban az egyik legalapvetőbb elem a társainkkal való kapcsolat, hisz gyakorlatilag a Hot Date bejárása, vagy a Vacation üdülőterületei is azért létesültek, hogy hőseink ismerkedhessenek egymással. Az egymáshoz fűződő viszonyok a második részben még nagyobb szerepet kaptak. Hogy mást ne mondjak, mivel simjeink külseje is folyamatosan fog változni, az izmos, kidolgozott felcsőtűtő úszó-mesterek sokkal jobban fel fogják kelteni a lányok

figyelmét, mint a sörhasú öregurak. Ennél is nagyobb szerepe van a hírnévnek, illetve a társadalmi pozíciónak. Bizony, a vastag pénztárca még azt a csúnya sörpocakot is képes feledtetni a szexből nem képviselőivel. Edzőgépet vásárolni egyszerűbb dolog: ezzel javíthatunk külső megjelenésünkön, a megfelelő anyagi háttér biztosítása viszont már komolyabb feladat. Feltűnik egy új képesség, a szellemi attraktivitást kifejező „mind” is, melynek magas értéke szintén nem hátrány a pénzkérésben, sem a párválasztás során.

Az első részben a családtagok nem nagyon voltak elkülönítve a barátoktól, illetve ismerősektől. Ha emberkénk valakivel nagyon szoros barátságba került, akkor szerelem gyűlt a két sim között, és inentől kezdve a feleket tekinthették akár házastársnak. A Sims 2-ben a fejlesztők éleesebb határvonalat húztak a barátok és családtagok közé: mindkét csoport külön kategóriaként tűnik fel a kezelőfelületen.

Az egymásról alkotott véleményeket a részletes arcjáték megjelenésének köszönhetően immár nemcsak a megfelelő grafikonok nézegetéséből, illetve a beszélgető símek modzulaiból szűrhetjük le, hanem abból is, hogy milyen képet vágnak, hogyha találkoznak egymással. Ugyanez igaz az igények a játékos irányába történő kifejezése esetén is, de a közérthetőség kedvéért a képregényszerű kis buborékok azért megmaradtak.

ÚJABB ÖRÜLETT? Biztos minden Sims-rajongó nagyon jól tudja, hogy kedvencük búszkálkedhet a legnagyobb példányszámban eladott PC-s játék címmel, és aligha találunk olyan eladási listát, melynek élcsoportja ne lenne tele a Maxis programjának kiegészítőivel. Hogy a folytatás hány új játékot fog a játék elé csábitani, az érdekes kérdés, mivel a gyönyörű megjelenítés továbbá a számos új és nagyon érdekes játékelem ellenére ez is csak Sims lesz, melyet sok, főleg FPS-en felnőtt gamer tituláj az „értelmetlen gyermekjáték” véleménynyel. Sims-rajongóknak mindenestre a talán kissé erősnek tűnő minimális gépigény – 700 megás P3, 32 MB-os videókártya – ellenére is kötelező darab, és nem hinném, hogy nagyon meglefognánk, ha meg kellene tippelni azt a játékok, a legtovább fog vezetni az eladási listákat 2004-ben...

■ TANNER

THE SIMS



A SimCity-játékosainak mindig is furta az oldalát a kíváncsiság, hogy vajon mit is tehetnek mindennapi életükben azok a szerencsétlenek,

melyek kénytelenek elveszni az árnoklító polgármesterek rémtettét. Ez a gondolat a Maxis szakembereinek fejtében is megfogalmazódott, és nekifogtak a Simsville megalkotásához, mely azonban sosem készült el. Nem úgy a Sims, melyben immár a családok mindennapjait irányíthatjuk, és a SimCityben még csak apró pontoknak tűnő házakat építhetünk, rendezhetjük be. Hogy a játék mekkora sikert aratott, azt mi sem mutatja jobban, hogy nincs PC-s játék, mely megközelíthetné az eladott példányok számában a Maxis programját.

ETHERLORDS 2

Némi finomhangolás, bugmentesítés és a varázslatok kiegyensúlyozása után hamarosan kézbe vehetjük a közel két éves Etherlords Játék folytatását. Aki nem ismerné az első rész alapján az éteri világnak eme materializálódott gyöngyszemét, annak tömören úgy tudnám megfogalmazni, hogy ez körökre osztott fantasy-RPG-stratégia kártyajáték. Mivel ez az ismertető csupán a béta teszt alapján készült, így nagyon sok minden változhat még, és bizonyára fog látni, hiszen jelen állapotukban a játék egyes elemei még nagyon kiegyensúlyozatlannak tűnnek, ami főleg az új varázslatoknak köszönhető.

Vágunk is a közepébe, hiszen csak a többjátékos módjáról is van mit írni! Adott a négy, Etherlords 1-ben már megismert faj: Chaots, Synthets, Vitals és Kinets. Most nem mennék bele, hogy kik ők, honnan jöttek, miért harcolnak egymással (vagy éppen együtt), ez maradjon a végleges verzió ismertetésének feladata egy másik leírás keretében.

Nézzük inkább, mire is számíthatunk a már ki-próbált multiplayer részben. Itt lesz nekünk az Etherlordsban már olyan jól bevált duel, amelynek során a két harcos a háromféle varázslat (Sorcery, Sum-

moning és Enchantment) és a varázstárgyak (Artifacts) kombinációjával, körökre osztott stílusban küzdhet meg egymás ellen. A két hős közvetlenül nem harcol egymással, hanem különböző lényeket idéznek meg, és azokkal támadják egymást, közben varázstárgyakkal és különféle boszorkányságokkal, bűbájokkal próbálják meg befolyásolni a megidézett lények tulajdonságait, ill. magukat a hőseket is...

Először is kiválaszthatjuk, hogy a négy faj közül melyikkel kívánunk játszani.

Chaots: olyan teremtmények, akik főleg tűzvarázslatokban jeleskednek, de a védelmükre nem sokat adnak. A gyors győzelem reményében a bejövő étermennységetek felnövelve hamar tudnak nagy támadóerőt létrehozni, mellyel igencsak megnehezítik a másik hős védelmi vonalainak megfélemlítő kiépítését.

Synthets: Ők azok, akik talán nem is akik, hanem amik, ugyanis a biológiai felépítésük mellett szimbiozisban élnek a beléjük implantált fémekkel így alkotva meg a "tökéletes" lényt. Beültetéseink köszönhetően sok lényük érzéketlen a varázslatokra.

Kinets: A fagyos tájon élő, hideg szívű és hidegfejű, főleg repülő lények sokaságával rendelkező faj. Hidegfejűségük a javukra válik, hiszen stratégiájuk és varázslataik megfontoltsága elengedhetetlen az éteri világban való fennmaradáshoz.

Vitals: A rend és az élet megtestesítői. A különböző állatok és növények feletti hatalmuk, mely nem azok elnyomásában és kihasználásában nyilvánul meg, hanem a természet harmóniáján, meghálálja őket a kemény harcok során.

Miután kiválasztottuk a 4 faj közül a nekünk legszimpatikusabbat, megadhatjuk a hősünk felépítésének alapjait jelentő nyersanyagszintet. Az Etherlords 1-hez képest ezúttal hét helyett csak háromféle nyersanyagból kell gazdálkoznunk, de egy pillanatra se gondoljuk, hogy könnyebb dolgunk lesz beosztani a rendelkezésünkre álló mennyiséget.





Karakterünk szintjének emelésével az életerejé is arányosan növekszik, azonban a nyersanyagigény is exponenciális mértékben nő, így egy bizonyos érték után már nem éri meg tovább emelni hősrünk életerejét.

A következő, amire készletünkől költeni lehet, a nós tulajdonságait befolyásoló tényezők. Nevezetesen a specialitás és a különböző képzettségek.

Ezek a specialitások, bár nagyon hasonlóak mind a 4 faj tekintetében, mindazonáltal sok egyedi is van közöttük, hiszen többnyire az éppen adott fajhoz tartozó varázslataikat befolyásolják, ezzel növelik az egyediségük kiemelését. Az Etherlords első részében megtalálható képzettségeket találhatjuk meg itt is szinte teljes egészében.

Ezek után a varázstárgyak következnek, amelyek terén szintén nincs sok változás. Tulajdonképpen egyetlen gyenge Artifact lett eltávolítva (Rod of Lightning). Ami viszont fontosabb, hogy kapunk helyette két új tárgyat. Az egyik a Rod of Dominance, mely 1-gyel növeli az összes baráti lényünk támadó- és életerejét. Másik pedig a Rod of Defense, melyet csak a blokkolási szakaszban használhatunk. Ezzel az összes baráti teremtményünk védelmi értékét 3-mal megnöveljük az adott kör végéig.

A negyedik és egyben utolsó dolog (vagy inkább az első), amire költhetünk, maguk a kártyák.

Mind a négy fajnak eltérő lapjai vannak, bár funkciójukban vannak átfedések, mégis elmondható, hogy 4 teljesen különböző - fajoként egy - pakli áll rendelkezésünkre, pakliként 66-73 lappal. Ebből a pakliból kell nekünk gondosan összeválogatni azt a 16 darabot (az Etherlords 1-ben ez 15 volt), amelyet a csatába magunkkal szeretnénk vinni. A lapok néhány kivételtől eltekintve ugyanazok maradtak, mint az első részben voltak. (A részletekre itt a béta fázis miatt nem térnék ki.)

**ADIFES ELDOOTT UJ
DIFESGOM.** Most pedig ves-
sünk egy pillantást arra, ami
az az Etherlords II lényegi válto-

zását tekintve meghatározó jelleggel bíró újdonságnak számít.

Itt van rögtön a fejlesztők által „fehér lapok”-nak nevezett pakli, melyből bármelyik faj lapjai mellé választhatunk magunknak a karaktergenerálás köz-
bén. Sőt, lehetőségünk van rá, hogy a csatatérre csupán ezekből a lapokból vigyünk magunkkal! Mennyiséget és összetételt tekintve ez az új kártyacsomag 12 darab megidézés (Summoning), 12 darab boszorkányságot (Sorcery) és 20 darab bűbájt (Enchantment) tartalmaz.

A fehér lapok lényének különleges tulajdonsága, hogy megidézésük után nem materializálódnak azonnal, csak az éteri kivételűsük jelenik meg a csatatéren (pale aspect). Ahhoz, hogy harcolni is tudjanak, testet kell öltetniük előbb. Ez a manifesztáció akkor lehetséges, ha valamilyen varázslat erre kényszeríti őket, illetve ha saját különleges képességüket használva önmaguk érik ezt el.

Újdonságlistánkat rögtön a „tartálék lapok” nevű mező ismertetésével folytatjuk. Ezt a lehetőséget hősünk megéptetésekor tudjuk hasznosítani oly módon, hogy az aktív lapjaink mellé vásárolhatunk néhány (maximálisan 16 db) tartálék kártyát is. Ezeket a lapokat pl. egy 3 menetes csata első harmada után tudjuk kicserélni a korábbi lapjainkkal, így biztosíthatunk nagyobb esélyt magunknak a második menetre, hiszen előzőleg már némi tapasztalatot szerezhettünk ellenfelelünk képességeiről. Meg kell azonban jegyezni, hogy a tartálék lapokért ugyanúgy kell nyersanyagot fizetnünk, mintha ténylegesen vinnénk azokat a csatába(!), így erősen meggondolandó, hogy érdemes-e mind a 16 mezőt feltölteni, vagy tényleg csak 1-2 lapra költeni pluszban.

Az újdonságok listája korántsem ért véget ezzel, így ugorjunk is tovább.

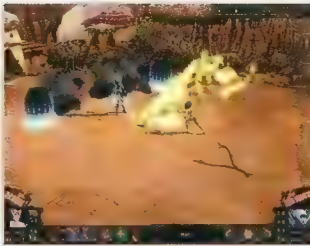
**AZ ÉTERI CSATAH
ALAPJÁT HÉPEZŐ
FOBB JÁTÉKOS
MOD.** Az egyjátékos
Duel játékmódot játsz-
hatjuk a gép ellen, ami
bemelegítésnek tökéle-
tes, hiszen ezúttal is, akár-

csak az első részben az AI nagyon jól bánt a „ke-
zébe” adott paklikkal, de igazából a következő le-
hetőségek azok, amelyekkel érdemes élni, úgy-
mint: ugyanazon a gépen (Hotseat) felváltva bará-
tainkkal, helyi hálózaton és/vagy interneten keresz-
tül (TCP/IP).

Ezen túl kapunk egy - a fejlesztők által üzemel-
tett - Master szervert, ahol a regisztrált felhasználó-
k automatikus, egyedi pontozási rendszer alapján
statistikát kapnak a lejátszott meccseikről. A
Master szerveren belül kapunk 4féle játékmódra
lehetőséget. Lesz egy Training szoba, ahol a beépít-
ett chat (mely mind a négy szobára jellemző ter-
mészetesen) segítségével a bent levő potenciális
áldozatainkkal beszélgethetünk, és mután meg-
egyeztünk valakivel egy pár meccs gyakorolási
lejárásában, már létre is hozhatjuk a játékot.
Az itt lejátszott meccsek nem kerülnek be a fent
említett statisztikai adatbázisba. Pont ez a lényeg-
ge, hogy itt tudunk felkészülni „vesztések” nélkül
az igazi nagy csatákra.

A második szobában a Duelszobához hasonlóan gyű-
lekeznek, akik a Training szobában már elkészítet-
ték és letesztelték karaktereiket. Itt, a Duel szobá-
ban mindenkinek a neve mellett van a pontszáma,
melyet az eddig lejátszott meccseknek a kimenete-
le folyamatosan változtat (kezdéskor mindenki 1-es
szintű, és 100 pontja van). A meccsek kiválasztá-
sának feladata a Master szerver dolga. A harcra
kész játékosok készenléti állapotát figyelve szerver
párokat alkot, és indítja a csatákat. Mindenkinek
olyan párt keres, akinek a pontszáma legközelebb
esik az övéhez, így biztosítja a folyamatos fejlődést.
A harmadik szoba neve: Sealed. Itt újabb érdekes-
séget találhatunk.





Ez olyan újdonság, amely másfajta képességeinket teszi próbára, mint a duel. Ez utóbbiban ugyanis a teljes adott fajhoz tartozó pakliból (+ a fehér lapok) mi, saját magunk válogathatjuk össze az általunk kívánt lapokat. Itt azonban - a duellhez hasonlóan - a master szerver kiválasztja a hozzánk legközelebbi szinten álló játékra kész éterharcost, majd 5 perc alatt egy - a gép által - véletlenszerűen összeállított kezdőcsomagból kell megalkotnunk a hősünköt! Itt vegyesen találhatók a 4 + 1 fajból mindenféle varázslatok. Azonban az első fajspecifikus (tehát nem fehér lap) beválasztása után már csak ahhoz a fajhoz tartozó lapokból válogathatunk (+ a fehér lapok természetesen). Az első menet után újra lehetőségünk van a korábbi listából néhány lapot kicserélni vagy akár az egészet, ezzel megint csak némi meglepetést okozhatunk az ellenfélnek. Döntetlen esetén jön a harmadik menet az előbbiektől, majd a master szerver kiértékeli a meccsek eredményeit, és pontozza a játékosokat.

A negyedik, és egyben talán a legérdekesebb lehetőség, a Draft elnevezésű szoba. Ezt a játékmódot az olimpiai kieséses mérkőzéshez hasonló szabályok szerint kell játszani. A szobában legalább 8, kész állapotban lévő játékosnak kell tartózkodnia. A master szerver elindítja a játékot. Minden játékos egy véletlenszerűen feltöltött, vegyes varázslatokból álló mezőből választ ki magának egy darabot, majd továbbadja a

sort a következő játékosnak, ő is választ egyet, és így tovább. Ez addig folytatódik, míg az összes lap el nem fogy, majd a sealed módhoz hasonlóan ebben is a kiválogatott lapokból összeállíthatjuk az aktív lapjainkat (a többi marad tartalék lapnak, a meccsek közti cserére). Ezután a master szerver 2-es párokat alkot, és a szimultán parti elkezdődik. A nyertesek továbbjutnak addig, míg a végző, döntő összecsapásra nem kerül sor a 2 utolsó továbbjútóval.

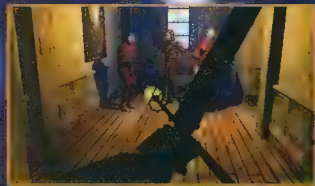
Hangulat szempontjából azt hiszem, nem lehet okunk panaszra. Az új lapoknak köszönhetően a kombinációs lehetőségeink tárháza tendál a végtelen felé. A fantasy világa magával ragadó, akárcsak az első részben volt. Ha sikerül a varázslatokat megfelelően kiegyensúlyozniuk a végleges változatra (egyelőre sajnos még nagyon durva hibák vannak ezen a téren: túl erős határfokú és olcsó éterköltésű lapok), esélye sem lesz senkinek legyőzhetetlen karaktert építeni. Kezelhetőség szempontjából javaslatok lettek téve billentyűkombinációk be-

építésére, melyek közül párat már most meg is valósítottak. Az Etherlords 1-nél sokkal átgondottabban megtervezett sűgő (tutorial) a teljesen kezdőket is gyorsan bevezeti az éter világának titkaiba. Kapunk egy enciklopédiát is, melyet sajnos a bétatesztbe még nem építettek be, de a menüpont sokat elárul, hogy mire számíthatunk. Ezen kívüli lesz demofelvétel és visszajátszási lehetőség is!

Hang- és képgyűjleg picit többet vártam. A zenékkel semmi bajom, sőt, tökéletesen illeszkedik a hangzásvilághoz, és a megszokottak mellé pár új felvétel is bekerült. Tudom, rengeteg többletmunka (és tárhely) lett volna, de mégis színesebbé tehetné volna a hangzásvilágot, ha minden egyes varázslatnak külön szöveg jutott volna.

Képileg a maximális felbontás feltehetően 1024*768 lesz, hiszen a második rész is a „régit” - bár némileg feltüpirozott - motort használja. Ennek pozitív oldala az, hogy ennek köszönhetően a gépigény nem lett nagyobb, mint két évvel ezelőtt volt. Szintén a grafikát színesíti, hogy négy új csataképernyőt is kaptunk, valamint van pár új varázslateffekt, finomított animációk stb. Összességében, ha a jelzett hibákat kijavítják, és a lapokat sikeresen kiegyensúlyozzák, igen kellemes második részhez lesz szrencsénk. A stílus kedvelőinek kötelező darab lesz, de mindenkinek tudom ajánlani, aki csak egy picit is érdeklődik a fantasy és/vagy a kártyajátékok iránt. ■ ■ ■





THIEF III

A Thief sorozatot nem kell bemutatni senkinek, aki kicsit is figyelemmel kísérte az elmúlt 5 év számítógépesjáték-placát. Már több rovatunkban is szerepelt, teljes körűen kivesszük a két megjelent rész fejlődését és fejlesztőit. Ennek a folyományaként, hogy azt is tudjátok, a Looking Glass Studios kezéből átkerült a biztos pénzeszsákot hozó projekt az Ion Storm kezébe, mely sajnos kissé méltatlanul bánik mostohagyermekével. Ez magyarázható azslal ugyan, hogy az Ion Storm minden ereje és kapacitása, beleértve a reklámot és felhasználható büdzséjüket nagy részét, saját piciny babucijukba, a Deus Ex 2-be ömlik. Tény, hogy a Deus Ex is hihetetlen sikereket ért el, ennek ellenére a Thief 3 fejlesztését is nyugodtan hype-olhatnánk egy csöppet, hogy a nép végre tudjon róla valamit. Olyannyira nem törődnek vele, hogy hónapok óta képtelenek voltak egy tájékoztató jellegű honlapot összedobni, ami mindenképpen szemtelenség a részükről. (Hozzáteszem, joguk van hozzá.) Lássuk hát, hogy hogyan is áll a Thief 3 fejlesztése jelen pillanatban a fellelhető információk és Randy Smith (fődzájner) interjúválaszai alapján.

A hangsúly ezúttal is a lopakodáson lesz, így a játékok nem változik Serious Sam-féle non-stop hentelessé. Garrett fizikuma továbbra sem lett muszklisabb, így most is észszel és ügyességgel kell majd bevennünk azokat az ódon várkastélyokat és gazdag emberektől hemzseggő házakat, melyek ellenállhatatlan kreditmennyiséggel kecsegtetnek. A fejlesztők nem győzik hangsúlyozni, hogy a mestersé-

ges intelligencia ezúttal sokkal jobb lesz, mint bármelyik eddigi Thief játékban. Imárában a sötétben árcsorgó örök nem csupán hallanak, hanem megvizsgálják a gyanúsán nyitva hagyott ajtókat, felderítik a terepet csapatmunkával, fáklyát hoznak, ha félnek a sötétben keresni stb. Az E3-on bemutatott videóak alapján ugyan még ez nem látszott túlzottan, hiszen az éppen megkerült ór olyan ostobán és bután nézett tovább előre, mikor a főhős kioltotta a kezében lévő fáklyát a jó öreg vizes nyílal, hogy csak na. Nagyon szép volt persze, hogy elkezdte vakargatni a buksját, hogy vajh, mi a szösz történt a fáklyával, de ez még mindig édeskeves. Reméljük, a teljes verzióba már a LEHETETLEN nehézségi fokozatot is beiktatják. Ugyanakkor a nagyon mazochista játékosok (vagy talán az igazán ügyesek) képesek lesznek úgy végigvinni a Thief 3-at, hogy egyetlenegy őrt sem kell leütniük, észrevétel nélkül osonhatnak ki és be.

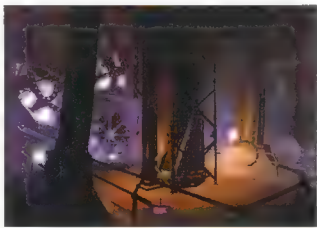
Az egyik legfontosabb újítás azonban mégis az Unreal engine alkalmazása, amely már a sokadik ráncfelvarráson megy keresztül. Ennek közismert erőssége a fényforrások kezelése, ami a Thief világában elengedhetetlenül fontos kellék. Ha a nap besüt az ablakon, akkor elé kell tolni egy bútort, ha a kandallóból fény árasztja el a szobát, nem érdemes elalálni, mert a falra kivetült árnyék sajnos pont a sétálgató őrt látószögében fog nyuszit és elefántot mutogatni. Egyszóval rengeteg dologra kell majd figyelni, ami nem baj, a realizmus kulcskérdése a Thief esetében.

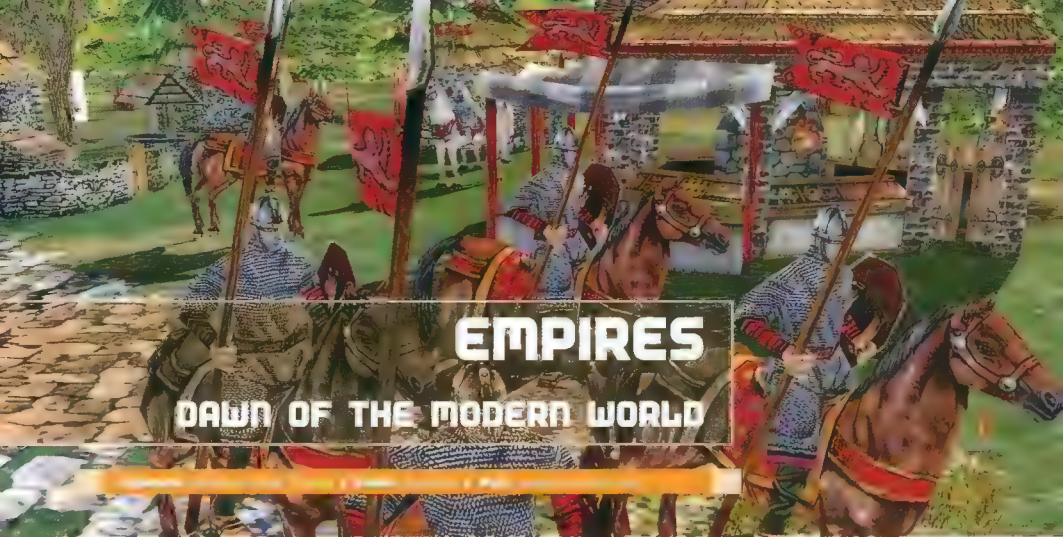


További újítás, hogy a főhős testrészei látszanak. Ha zárat tör fel, kinyúl a kezével, ha lenéz, látni a lábait, létrára tud mászni, kötélhágcsón csúng, lábujjhegyen lopakodik. Minden ellenfél és NPC számzozgása az éppen kimondott szöveget formálja, ami már standardnak nevezhető manapság, így nem is érdekel sokkal több odafigyelést. Fegyverek terén nem lesznek égbekiáltó változások, a jól bevált csúzik visszatérnek, persze lesznek új játékszerek is, mint például a tör, melyel a megfelelő oldalbortárat rakhatjuk sebészi pontossággal odobb ellenfeleink hátába kerülve, ha úgy adódik.

Nem tudni biztosan, mikorra tervezik a megjelenést, de jobban teszik, ha sietnek, hisz szeptemberben jönnek a harapós cuccok, amelyekkel sánda gyanúm szerint a Thief 3 sem grafika, sem játékmenet szempontjából nem fog tudni versenyezni. Xboxra és PC-re egyaránt várható, csakúgy, mint a Deus Ex 2.

Reméljük, tévedek. ■ - PLATINUM - ■





EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

Az elmúlt időszakban egyre gyakrabban találkozhatunk olyan valósidejű stratégiai játékokkal, melyekben egy nemzetet több történelmi korszakon keresztül kell irányítanunk a világaluralom felé vezető rögzös úton. Az új kategória képviselői, az Empire Earth és a Rise of Nations is nagy sikert aratott, úgyhogy nagy fába vágja a fejszéjét, aki a két előd babérjaira akar törni. A Stainless Steel Studios azonban nem riad vissza a kihívástól, és várhatóan az idel év végén újabb remekbeszabott történelmi játékkal örvendeztet meg bennünket.

A HADRAHOZÓ PELEK A történelmi stratégiai játékokban gyakran találkozhatunk a valóság hibáival, hogy ugyan irányítható nemzetek akadnak bőven, viszont ezek sok esetben csak egységeik és épületeik megjelenésében, néha még abban sem különböznek egymástól – gondoljunk mondjuk a Cos-sacsra, vagy az újabbak közül a Chariots of Warra. Az Empiresben összesen kilenc nemzetet vezérel-

hetünk a hódítás útján, viszont ezek mindegyikének hadserege teljesen eltérő stratégiát igényel. Egyelőre öt nemzet külétéről lebbent fel a fátyol, és ha végignézzük a listán – Korea, Kína, Németország, Anglia, USA –, máris láthatjuk, hogy mind földrajzilag, mind történelmi szerepüket illetően nagy a távolság a népek között.

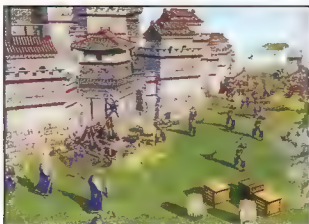
ÉS ÉSZHOZEIN

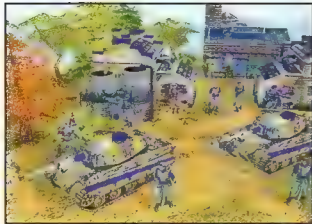
Minden nemzetnek lesznek fegyverei, melyeket a többiek rettegve és irigykedve figyelhetnek csak. Az amerikaiak a második világháború körüli időszakban vethetik be ejtőernyőseiket, a németeknek ott a London lakosságát rettegésben tartó repülőbomba, a V2, míg az angolok a sötét középkorban, mikor a pestis tizedelte Európa lakosságát, a halálos kórral fertőzött teheneket hajgálhatnak az ellenség táborába. Nem mondom, nem valami kultúrát hadviselés, de rendkívül hatásos.

Ha már a fegyvereknél tartunk, lesznek olyan technológiák, melyeket ugyan előbb-utóbb mindenki bevetethet, de a hangsúly itt az előbbin és az utóbbin van. Itt van mindjárt a talán legjelentősebb találmány, a puskapor, melyet ugyebár a kínaiak találtak fel, következként elsőként ők fogják ezt hasznosítani. Eleinte nem löfegyverek-

A Stainless Steel Studios boszorkánykonyhájából kikarikult Empire Earth volt az első valósidejű stratégiai játék, melyben már nemcsak egyetlen történelmi korszakon belül, hanem a történelem egésze során haladhattunk előre a korszakban. Először emberünk még bogycsapat gyűjtőgőz, állatbőrökbe öltözött ősember volt, akik rettegtek a maszkos, totémirmód papoktól, míg végül már rakétákat lödözhetünk egymás városára, vagy harcocsikkal, bombázókkal pusztíthatunk el azt. A játék ugyan nem tartozott a legszebbek közé, de a remek játékmenet méltán ellensúlyozta a gyengébb grafikát.

ben fogunk találkozni a fekete porral, hanem hordókban, melyeket a derék kínai hadfők az épületeink alá fognak ásní, ami ugye nem tesz túl jól a megcélzott struktúránknak. Másik érdekes felhasználása a puskapornak a tűzláték, mely ugyan nem okoz sérülést, viszont nagy riadalmat kelt az ellenség soraiban. Az Empire Earth-höz hasonlóan a fejlesztők az Empiresbe is becsomagolták a mitológián keresztül a mágát, melynek élőnyeit elsőként szintén a nagy fal népe fog élvezni. A hagyományosabb technológiákat nézve a



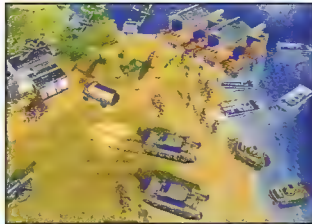


kínaiak építhetnek mozgó barakkokat, amelyeket, mint azt a nevük alapján könnyen ki lehet találni, tetszőlegesen át tudják telepíteni a csataterén, már ha van elég emberük, akik cipelik az építményt.

Az angolok a tizenhatodik századtól egészen a második világháború végéig a tenger urainak számítottak, így ők kapták meg azt a lehetőséget, hogy felvonják a parancsnoki lobogót egyik hajójukra, mely onnantól kezdve megsokszorozott hatékonysággal fogja ellenségeit a hullámsírbá küldeni. Ráadásul, ha elsüllyeszti, minden további nélkül kijelölhetünk egy másik hajót erre a feladatra.

A németek sem maradnak persze le az egyedi fegyverek és technológiák területén, habár az ő előnyeik a második világháború érájában lépnek előtérbe. Egyrészt természetesen nekik vannak a leghatékonyabb páncélos járművei, valamint páncélos-elhárító egységeik, de mindenképpen meg kell említenünk a Blitzkrieg lehetőségét, melyet alkalmazva a német létesítmények valós elhelyezkedéseit az ellenség előtt rejtve maradnak, valamint a snek attackot, melyet bevetve a gyalogosok olyan erődőségeken is áthatolhatnak, melyek alapállapotban járhatatlanok. Szintén a németek vehetik be a zepellint, mely valamennyi rejtőzködő egységet felderít, és a tengeraltjáró is az ő flottájukban tűnik fel elsőként.

Hogy pontosan milyen nyersanyagokra lesz szükség a bázisok felépítéséhez, illetve az egységek kiképzéséhez, arról még nem szól a fáma, de az alapvető anyagok, mint a fa, vagy a fém biztos nem maradnak ki. Hogy kitermelés lesz, az bizonyosnak tűnik, mivel a kínaiak előnyei közt felsorolásra került,



hogy igen szaporák lévén főkéntben lesznek az alapanyagok termelése során is.

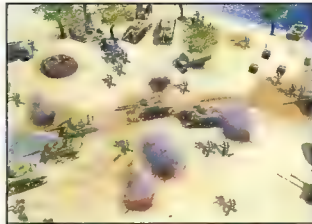
Hogy ez nem borítja-e fel az egyensúlyt a játékban? Jó kérdés, de ha a fejlesztők ügyesen oldják meg a feladatot – és az Empire Earth után remélhetjük, hogy ügyesek lesznek –, akkor ezt amolyan dinamikus nehézségi szintnek is fel lehet fogni, vagyis ha mondjuk valaki a kínaiakat választja, a korai korszakokban előnyt fog élvezni, de előreforgatva a történelem kerekét a többi nemzet folyamatosan fejére fog nőni. No, majd meglátjuk...

JÖNNEK, MENNEK A KOROK... A történelmi időszak, melyen a választott nemzetet vezérelhetjük, kerekén ezer esztendő. A játék 950-ben kezdődik, és a második világháború után öt évvel fejeződik be. Mivel például az Egyesült Államok bajosan létezett a tizedik században, a teljes időtartamot felölelő küldetéssorozatokban nem mind a kilenc nép lesz elérhető számunkra. Ezzel szemben lesznek missziók, melyek nem az egész millenniumot ölelik át, hanem egy bizonyos történelmi korszakra összpontosítanak, vagy egy történelmi személyiséget, mint például Orosziánszívű Richard, vagy Patton generális tevékenységét vesézik ki.

Persze nem feltétlenül kell a küldetéssorozatokat választanunk, hiszen az Empiresből sem maradt ki a jó öreg skirmish mód, melyben tetszésünk szerint választgatjuk ki az irányított nemzetet, az ellenfelek számát és felkészültségét, valamint azt, hogy mely korszakokon keresztül próbáljuk meg győzelemre vezetni népünket.

Ami a korszakokat illet, összesen öt fejlődési szint került a programba, ami tán első hallásra kevésnek tűnhet, főleg az Empire Earth-szel összevetve, de ha belegondolunk, hogy most mindjárt a középkorban indítunk, már elegendőbbnek látszik. Az öt kor sorrendben a korai középkor, a reneszánsz időszaka, melyben megjelenik a puszkar, az ipari forradalmak kora, majd végül a két világégés, az első és a második világháború érája.

LÁSSUK CSAK KÖZELEBBRŐL! Sőt, akár egész közelről is, mivel az Empires: Dawn of the Modern Worldben is megmaradt az Empire Earth-ben alkalmazott, gyakorlatilag korlátlan ráközelítési lehetőség, mely ugyan használhatatlan a stratégia megválasztása szempontjából, de legalább jól megnéz-



zük, mit lövünk szét. Szerencsére a hasonlóságok itt nagyjában ki is merülnek, mivel a grafika többi eleme alapos fejlődésen ment keresztül. Az egységek sokkal kidolgozottabbak, mint az eredeti Empire Earth-ben, sokkal több poligonból épülnek fel, és a rájuk feszített textúrák is részletesebbek. A kamerát most is tetszőlegesen forgathatjuk, és helyet kapott a programban néhány igen hasznos, és manapság már-már alapvetőnek számító grafikai elem, mint a valósidejű árnyékok, vagy a bump-mappelt talaj és vízfelületek.

Azt gondolom, említeni sem kell, hogy minden egyes nemzet egységei teljesen eltérően festenek igazodva az adott korban használatos felszerelések, egyenruhák és építési stílusok jegyeinek. No persze nem arra gondolunk, hogy a tank másként néz ki, mint egy lósz, hanem arra, hogy az angolok lószját még véletlenül sem fogjuk összekeverni mondjuk a koreaiakéval, ami sajnos előfordul néhány hasonló játékban.

A legutolsó lépcső? Kétségtelen, hogy a bevezetőben említett két játék nagy sikert aratott a stratégiák körében, de mindkettővel szemben felmerültek alighanem jogos kifogások, mint például az Empire Earth megkérdőjelezhető grafikája, az ellenségeket vezérlő mesterséges intelligencia időnkénti betelzése, vagy a Rise of Nations nemzetek túl gyors fejlődése. Hogy az Empires: Dawn of the Modern World felé-e a létra csúcsára, vagyis minden igényt kielégít, az erősen kérdéses, de remélhetőleg újabb lépcsőfokot fog képezni a több történelmi kort felölelő stratégiai játékok egyre fényesebben ragyogó kategóriájában. ■ **TRADER**





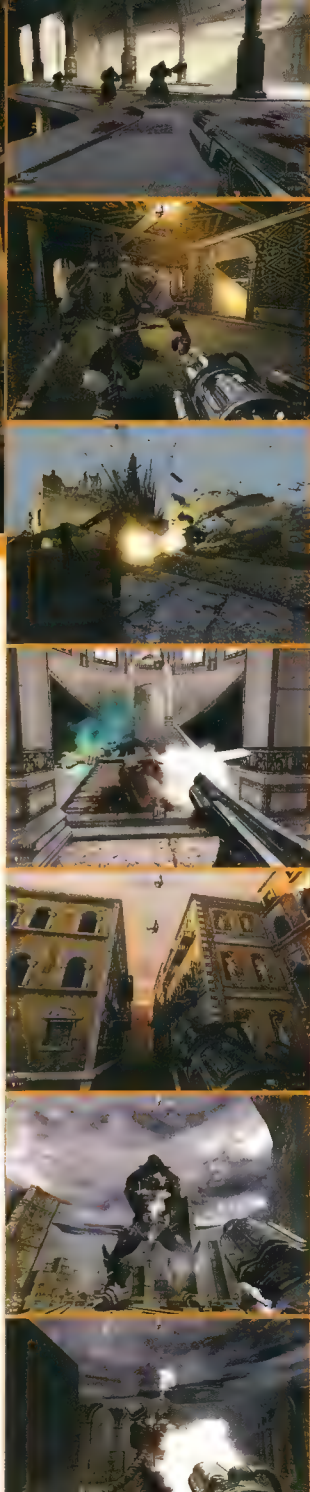
Hányszor fordult már veletek elő, hogy hazaérve éppen befejezett mindennapi tevékenységeitökből, semmi másra nem vágytatok, mint levelezni a feszültséget, melyet a társadalom állandó nyomása váltott ki belőletek? A játéklapnak van egy jellemző tulajdonsága: nem szeret senki zsákmacskát kiadni. Ennek köszönhető az egyszerűbb, ámde pörgősebb játékok erőteljesen érzékelhető apadása az utóbbi években, aminek helytelenségét – hogy csak egy ismert példával éljek – a Serious Sam bizonyította sikerrel. A folyamatos, gyors akcióra igenis szükség van!

ÖRDÖG ES POKOL! A kelet-közép-európai fejlesztőcégekből szinte még sosem került ki tisztességtelen iparos munka. Minden esély megvan rá, hogy ez a tendencia folytatódjék, hiszen a Painkillert a People Can Fly elnevezésű lengyel cég hegeszti nekünk gőzerővel, és realitás tűnik a feltételezés, hogy jóvá tavalással a történelem egyik leghangulatosabb FPS-ét telepíthetjük fel masinériánkra. Főhősünk démonúzó pályafutása eléggé kényelmetlen eseménynel veszi kezdetét: autóbalesetben feleségével együtt életét veszti, ám a mennyország kapu zárva maradnak előtte, és a purgatóriumba kerül. Itt azonban kiderül róla, milyen remek és elszánt harcos valójában, így vele együtt mi is beleszöppönünk a menny és a pokol között dúló ádáz csatába – természetesen az előbbi oldalán.

Rendben, elismerem: a sztori még egy Stallone-filmhez is kevéske lenne, ám tanú lehetünk olyan-

fajta precedenseknek, melyek során a túlbonyolítás már-már mosolygatóan elhúzott és felesleges csavarokkal teli játékmenetet eredményezett. Így azonban nincs más dolgunk, mint a PAIN névre keresztelt motor által élénk tárt világban két vállra fektetni a pokol démoni erőit, és bizonyítani, hogy érdemesek vagyunk a Paradicsomba való bejutásra. És – szintén köszönhetően a kerettörténetnek – még csak magyarázat sem kell, hogy miként kerülünk egy párás, dohos kazamatából 15 másodperces „loading” alatt a Kalahári-sivatag kelős közepébe. Az ígéretek szerint tehát a változatos helyszínekből nem lesz hiány, a legnagyobb gondot a részletes, élethű kidolgozásra és a hangulatos fény-árnyékhatásokra fordítják. Nem kevésbé fontos összetevő a játékelmény fokozására a zene és hanghatások harmóniája. A fejlesztők természetesen ezt sem hanyagolják el, mindenhol meg kívánják teremteni az állandó fenyegetettség illúzióját, hiszen valójában minden sarokból, minden egyes bokorból nyakunkba kaphatjuk az újabb élőhalott- és démonadagot.

A JÁTEK MARGA. Ezoterikus tisztítókörutunk 5 fejezetet vezet át, melyekbe változó számú helyszín tartozik (legfeljebb 4). Az egyszerű játszhatóság érdekében a fejlesztők nem vitték túlzásba a fegyverek mennyiségét sem, összesen öt darab haláloszó szerkenyű pihenhet háttásakunkban, ám ez a szám kissé csalóka, hiszen mindegyiknek van másodlagos tüzelési módja – és itt nem automata, félautomata állapotra kell gondolni. A hírek szerint a játékelmény a Doom, a Quake és a Komoly Sam legdominánsabb elemeinek átvételével csiszolódott véglegessé. Nem semmi kis trü, szerénny véleményem szerint ezt nehezebb lesz elrontani, mint sikeressé tenni... Annak ellenére, hogy a program





gerince az élvezetes és pörgő eseményfolyam, megjedni azért nem kell, az agyatlanság nem ölt ijesztően nagy méreteket, ne reménykedjünk, hogy csak a shotgunozás és az oldalazás sikerre fogja vinni szent küldetésünket! A tereptárgyak, a terepviszonyok illetve a mozgáskultúra kihasználása létfontosságú. Ezen felül minden egyes szint végén meggyőülök a bajunk egy főellenféllel, akin a szokásos „hadd szóján” taktikával nem fogunk túljutni – ám vigasztaljon minket a tény, hogy ezek a felettébb veszélyes teremtmények lélegzetelállító lények, mindenképpen fantasztikus látványt fognak nyújtani.

Nem maradhatnak ki az ilyen stílusú játékokból a különféle felvehető extrák, mint például az időleges láthatatlanság, halhatatlanság ill. sebességnövelés. Ezek általában olyan helyeken lesznek elhelyezve, ahol tényleg csak a segítségükkel lehet továbbhaladni. Már előttem van a jelenet, melyben egy hatalmas terembe belépve sír csend fogad – és közben egy átmeneti sérülésmentességet biztosító cucc... Azt hiszem, nem nehéz kikövetkeztetni, mi történik a következő pillanatban.

Ha valaki játszott bármelyik Serious Sammel, az tudhatja, milyen mértékű türelővel kellett felvennünk a harcot. Nem lesz ez másként a Painkiller esetében sem, állandó rohamokat kell visszavernünk, ami előre láthatóan nem lesz sétálgatás. Egyetlen helyzetnek nem megfelelően kiválasztott fegyver, és az alvillám ocsmány szörnyetegei ledarálnak minket. Ellenfeleink gondolkodása nélkülűl minden előre tárolt útvonalat és cselekvést, így várhatóan nem leszünk tanúi teljesen logikátlan és a helyzethez nem alkalmazkodó viselkedésnek, ám taktikus rejtőzködést se kalkuláljunk be a roham előtti tervezgetés alkalmával. Egyértelmű ugyanis, hogy a pokolfajzatok nem vetelednek Stephen Hawkíggal, már csak azért sem, mert ez utóbbi egyén az élők sorába tartozik. A zombik és a démonok fejtelenül támadnak, megpróbálnak megölni – de ezen kívül maguk a fejlesztők sem ígérnek semmi extrát. Minden egyes lénynék megvannak a saját tulajdonságai, így például van, amelyik süket, és így messziről könnyű célpontot nyújt, s van, aki érzi a fájdalomt, így megfelelő mennyiségű ölommal a szervezetében megpróbál villámgyorsan elszelnie a darabjából. Természetesen az alvilág minden eszközt bevet, hogy megállítson minket, az áldás jöhet a földről, a levegőből, vagy akár az alig észrevehető, rejtőzködő rosszarcúaktól is, nem árt tehát résen lenni.

Akik unják már az ocsmány és felismerhetetlen entitásokat, kimerészkedhetnek az internetre, hogy pattanásos jenki kisgyerekeket büntessenek agyon kéjes mosollyal arcukon. A limit egyelőre 16 fő szerverenként, de a fejlesztés következő hónapjában ez természetesen még változhat. Nem fogjátok kitalálni, hány többjátékos mód van – őt! A szokásos deathmatch és team deathmatch mellett he-

lyett kapott a beszédes nevű People Can Fly opció, melyben csakis levegőben eltöltött parcellák alatt húzhatjuk meg a ravaszt. A poénosnak tűnő opciók ellenére erősen kétem, hogy a Painkiller igazi erőssége a multi lenne, hiszen a sztorit nem kívánják az alaptörténet szintjén magára hagyni. Sőt, a menny és a pokol harcának nagyobb volumenű történéseiről remekül megrendezett átvezető animációkból értesülünk, és egy, a végkifejlet előtt „égitantikus” csavarról is csíripelnek a madarak egyes fórumokon.

A HÖRÍTÉS. Amit eddig leírtam, az mind szép és jó, de lássuk, hogy is néz majd ki ez a gyakorlatban! Mint már említettem, a megjelenítésről a PAIN gondoskodik, mely erős hasonlóságot mutat az Unreal Warfare-motorral. Látványosság tekintetében természetesen sem marad el a mai követelményektől, a képe ezt egyértelműen bizonyítja. Helyt kapott a motorban a Havok technológia, azaz a rongybaba-fizika is. Gondoljunk csak bele, milyen szívmelengető látvány lehet tömegmészárlás után a lejtőn leguruló rengeteg zombi... A kiírt minimum GHz-es procival, ám természetesen a minden igényt kielégítő audiovizuális orgiához legalább ennek kétszerese szükségeltetik (GF4, 2 GHz felett ketyegő processzor...). Csakhogy ezért már kapunk is valamit cserébe: a lengyel srácok hatalmas helyszíneket, gyönyörű és változatos textúrákat, háttörzongató fény-árryékhatásokat és mindennek tetejébe 100 és 200 ezer poligonból álló modelleket ígérnek. Sok múlik a koreográfián is, a beszámolókat szerint e téren sem kell a People Can Fly szakembereinek szégyenkezniük – a nyomasztó angulatot az állandó „figyelnek minket” érzés teszi állandóvá.

MIT VÁRHATUNK? Könnyen lehet, hogy 2004 márciusában kisebbbajta atombomba robban a mostanság igencsak állóvízzé szellült játékipar folyamában. Őszintén bevallom, engem a képekből áradó hangulat teljesen magával ragadott, és csak remélni tudom, hogy nem támasztok túl nagy elvárásokat a játékkal szemben, mint tettem azt (és tette azt velem együtt az egész játékvilág) például az Enter the Matrix esetében. Mindenesetre a hírverés már megvan, hiszen a külföldi online lapok már hemzsegnek képekkel és a People Can Fly tagjaival készült interjúkkal, bár van egy olyan érzésem, hogy a kerettörténetben (a közösségi hatásra) erőteljes változtatásokat fognak véghezvinni... Örömmel mindenesetre gondolom, ti is érezitek a játék lengyel mivoltával kapcsolatban, pompás a tudat, hogy immár ez a térség is gőzerővel gyártja a jobbnál jobb termékeket!

Kössétek tehát fel azt a bizonyos képzeletbeli alsóneműt: jövő év elején elszabadul a pokol, és olyat kaptok, hogy azt minden bizonnyal még évek múlva is megemlégetétek! ■ **GRUBBI**



SAVAGE

Somos Jeneux, a városszerte szeretetnek és közmegbecsülésnek örvendő, tömegközlekedésre feljogosító papírcsík-sasszemű ellenőre az asztalra dobta fekete pincérbukaszját, becsukta maga mögött lakása bejárati ajtaját, és remegő kézzel - vigyázva a gyönyörű, vörös posztó épségére -, rendkívül precíz mozdulattal, kisimította piros kar-szalagját, majd a fürdőszobai szennyestartóba helyezte azt. Gondolta, még mielőtt átadja magát az élvezeteknek, előkészül a következő szorgos, felelősségteljes munkanapra, és a ruhásszekrényben álló, előre vasalt, tucatsni kar-szalag közül elővett egy tiszta, illatos darabot. Atyai, szeretetteljes pillantással nézett kedvencére. Felpróbálta, kicsit illegette még benne magát az előszobai tükör előtt, majd a buksza mellé tette egy előre elkészített cédula kíséretében, melyen a következő - természetesen saját magának címzett - üzenet állt: Fehér frottírozknikát a tisztítóba!

Elégedett mosollyal az arcán ült le számítógépe elé. Megvárta, míg a masina finom, zümmögő hangja betölti a szoba már-már siri csendjét. Kétszer rákilkeltet legújabb szerzeményének ikonjára, hátradől kopottas irodal székében - melyet még Malvin utalt ki neki a központi Iroda felújításakor -, és gonosan elhúzta a száját:

- Nincs jegyed? Kicsi csírai! Nem szállsz leeeee? Széjelcsapom a szájadat!!!

Persze válasza nem várt, inkább belevetette magát egy olyan világba, ahol az ő megfogalmazása szerint nem ő szívatják, hanem ő szívat. Egész éjjel játszott. Észre sem vette, amikor az első villamos csilingelve elhaladt a ház előtt. Hogy is vette volna észre, mikor épp valakit kergetett Newerth földjén, vérben forgó szemekkel, artikulátlanul ordítva: **HOL A JEGYED KISCISIRAAAAA???**

Szövegíró: Akarom mondani, ezividz. Bár az előző elszólás sem áll messze a valóságtól, olyan-nyira, hiszen egy jól elkészített szendvicsen van sok finomság. Bár ha egy újabb hasonlattal próbálnék élni, melyeket, mint azt már észrevehettétek, magas szinten favorizálok, nem minden szendvics ehető. Hiszen a kaviár nem mindenkinek jön össze a mások lekvárál megkent tomaiságis szömlével... Nekem ez a program egy kicsit ilyen. Megint úgy érzem, hogy ezt most le kellene nyelni, de nem akarom. Mi több, nem is fogom. Kicsit megrágom még, mielőtt a latrinába távolítanám a bennem felgyülemlett érzéseket. Tavaly nyár óta nem egy, és nem is kettő szemet gyönyörködtető szkrinsát látott webvilágot az S2Games Savage-éről, így amikor a BETA teszt anyaga megjött, Lazavál karöltve csaptam le a motyóra, hogy akkor én is, én is, én is! A véleményem egyszerű és magvas. És a cikk végére írtam. De ne menjünk ennyire a dolgok elé, ahogy

azt a 100 méteres női gátfutáson induló hölgy is mondta, úgyhogy légy szíves, olvassd el indokaimat. Mindennek meg van a maga ideje. Mint ahogy mindennek szabályai vannak. És persze korlátjai...

HARDTANC VÁROSBAN SAVAGE VISSZA A JOVO-BE? A távoli jövőben a Föld, vagy ahogy a rajta élők hívják ÚJFÖD (eredetileg Earth - Newerth) "kissé" vadállatos világ képében tűnődökl. Bandákba verődött nomádok pusztítják egymást. Mármost nem bandán belül egymást, hanem mindenki egy mászt az ellenbandából. Mert azért lássuk be, annak sok értelme nem lenne, ha egymást gyilkolnák le bandán belül... Lemészárolják az ellenség asszonyait, és megerőszkolják azok kutyáit. Illetve fordítva. Bocs. Annnyira bonyolult, hogy teljesen össze vagyok zavarodva. Az a lényeg, hogy mindenkit lemészárolnak, akiben egy kicsit is több életerő van, mint egy eiszáradt gesztenyében. A bestiák, vagy szörnyek,

vagy hívjuk őket bárhogy, ami félelmetesebb, mint az imént felsoroltak, tanulva az emberek hibáiból (és ezt frankón nem én találtam ki) olyan fejlettségi szintre emelkedtek, hogy az már szinte csodálatos. Meg is támadják az egymás lemészárlásával foglalatostkodó nomád embereket. Jaraziah Grim-UTE rangadón...) Hihetetlen szakértelműeknek köszönhetően, kis idő elteltével felsőbbrendű fegyvereket hoznak létre, ami az emberek győzelmét engedik sejtetni. ÁM DE! Jaraziah kishúga, Ophelia - gondolom, ő is Grim, bár erről nem szól a fáma - különleges adottsággal bír. Még a legvadabb állat is lenyugszik, ha a közelében tartózkodik. Opheliának a férfi dominancia nem válik inyére, így ő balra el. Jaraziah aggódik, hiszen senki sem tudja, merre jár



Ophelia. (Gondolom, a legközelebbi emancipációs, anonim amazonfejlesztő összejevetel irányába vette úti célját.) De minő balsors! A fák, és persze az emberek előre küldött felderítői gonosz híreket sutogtak. Olyan gonoszokat, hogy ha lennének könnyűléptű tündék a bolygón, ijedtükben kihalnának. Ádáz, fertelmes szörnyekkel karöltve a Bestia Királynő közeléig vala, roppant seregével az oldalán... Vajon ki lehet Ő? Milyen gonosz babonázási képességgel fenyegetik az amúgy sem békés emberi faj meglehetősen vérgőzös hétköznapijait? – kérdik a szellemileg kihívásokkal küszködő emberek. Mert végül is, nekik is megvannak a maguk korlátjai. Bizony! Még az embereknek is. Azoknak meg pláne, akik ilyet kitalálnak. Őket hívjuk korlátooltaknak.

HÉ, HÁVER!

DELELŐD AZ FPS-ED AZ RTS-EMBE! Ordibálja majd ezer meg ezer játékos széles e webszerte, legalábbis a fejlesztők „sanda” reményei szerint. Ugyanis addig sikerült fejleszteniük az alapvetően RTS alapokon elindult projektet, amig napjainkra, vagyis a vajúdás végére megszűleltett egy újabb mozaikszó az RTSS. (Real Time Strategy Shooter, ejtsd. Riódtájm Sztrétődzsi Söter)

(Itt álljunk meg egy szóra. Szívem vágya egy MMOBFHSPRTD!!! Ha valakinek van ötlete, mire gondoltam írja meg feltétlenül! A helyes megfejtők között kisorsolok egy teljesen haszontalan tördelést...)

A fiúk az S2Gamesnél már nem elégnek meg az egyszerű, mezei szétrúgom a s”gg”d”t progikkal, magasabb régiókba emelkedtek, és megfűszereztek egy kis RTS-sel. Nem érhető? Akkor szetpájszset, még egyszer. Van két csapat. Ez a két csapat 64 emberből állhat, vagyis 32-32 mindkét oldalon. A két oldal az emberek és a gonosz monsterek. Ma-

ga a játék csak neten játszható, és a megvásárlása után nem igényel havi díjat. Illetve lehet, hogy a fejlesztők igényelnének, de az lenne az év vicce, ha még ezért kellene havonta perkálni valamennyi zsét! No mármost, jelen két csapat erősen, mi több, magas szinten nem szereti egymást. Ezt azzal teszik egyértelművé, hogy különböző fegyverekkel lőnek egymásra. A 62 játékos a két fél harcosainak bőrébe bújva, léphet a világba. De egyvalakinek a mindkét csapatban alapvetően más feladata lesz... Tádám! Madártávlatból, a már jól megszokott stratégiai nézetből építhet, fejleszthet fegyvereket, fegyverturbózó eszközöket és adhat utasításokat a plebsz számára. Szerencsétlen katonáknak nem elég a terep vérszükségletének folyamatos ellátása, a fegyverekre kellő pénz kis szörnyekből történő kiszpolozása, még a „bigbráder” is fentről osztja az ígét. Mert ugyan eddig még nem mondtam, de bizony, mint mindenhol, még ebben a világban is komoly mennyiségű zsetonba kerül a fegyver, az upgrade, nem is beszélve reanimálásunkról. Hogy ki nyer? Szerintetek? Aki leghamarabb lép át megvásárolt karaktereinek korlátjait. Azzal, ha rábók az exit gombra...

VADÁLLATIAS! A grafikára gondolok. Tudniillik ez az egyetlen egy olyan dolog, amelyikbe, még ha akarnék, sem tudnék belekötni. Mármint a grafikai megvalósításba. Szép textúrák, gyönyörű pályák, gyorsnak tűnő grafikai motor – bár ez utóbbi teljesen gépfügő, mint mindig – fényesítik az amúgy meglehetősen dűcögős játékmenetet. Igen. Dűcögősen mondanám, nem azért, mert szaggat, mert nem tesz ilyet. Hanem azért, mert – mint arra már utaltam – kaotikus! De nem is kicsit! A béta teszt alatt egyetlen egy olyan csapatot nem sikerült létrehozni, amelyben mondjuk a pályára szabott 60 perc időmilit alatt valami épkezláb dolgot lehetett volna készíteni. Persze nem kizárt, hogy a játékosok voltak hülyék – ebbe persze szigorúan belevonmagamat is –, de olyan feelingem volt végig, hogy a bal kéz nem tudja, mit csinál a jobb, és nem elég, hogy nem tudja, a göré még be is szól. És alapvetően ez nem hiszem, hogy meghosszabbítja a játék élvezhetőségét. Jómagam nem egy multiplayer csatában vettem részt. FPS, RTS és MMORPG is kipróbálva! De vagy én vagyok szellemileg alultáplált, vagy ez a játék nem azt hozza, amit

ígérték. Aki FPS nézetben nyomul, nem érzi, hogy FPS-t játszik. Aki a „kormánykeréknel” ül, nem érzi az ujjait, mert annyit kattintgat az élő plebszből álló csapatagotoknak szánt parancsokra, hogy rövidtávon leszakad az ujjá. Egy viszont a játék számájára írható! Kihozza még a legszelidebb BKV ellenőrből is a vadállatot... Még szerencse, hogy csak otthon, ahol a négy fal és az internet korlátozza tetteiben az embert.

Ja! És a fentebb ígért magvas vélemény:

Még jó, hogy csak BETA teszt volt és nem kell szalalékok adnom rá... Remélem, fejlesztenek rajta valamit. Vagy mondjuk inkább belőle. Tudom javasolni a sahkot.

Az legalább azért jó, mert jó. Ja! És nem nagyon vannak korlátjai... **VERESTÁPLÚ BROÁF SOMS JENUX**



Magasan kvalifikált, tanult, több diplomás kelausz bácsi! Van nékem egy haverom – nevezünk csak a példa kedvéért egyszerűen Broáfnak –, aki egyszer azt mondta egy embertársára, idezém: „Ennyi ésszel már ellenőri is lehetne, de csak dűzárnernek alkalmas...” Vagy ezt nem is ő mondta... na mindgyé. A játék a lényeg mostan.

Szerintem a játék alapötlete jó kitalált. Emlékezzem mindenki vissza – már aki játszott – a WarCraftera vagy hasonló stílusú játékra, hogy b”zony-bizony észbe jutott a gondolati, mi lenne ha ő maga lenne az a harcos, akit éppen irányít istani hatalommal felruházva. Nos, ebben a játékban ez a lehetőség adott, akinek pedig éppen nincs kedve oldókölni, az játszhat úgy, mint az előbbieken említett program(ok) valamelyikében.

Persze azt azért meg kell említenem, hogy egy játék sikerét nagyon befolyásolja az irányító tevékenysége, irányítóképessége. Tesztelés során volt alkalmam mindkét végletre. Volt olyan csata, amiben időkorlát hűján 3 óráig tartott egy menet, de ellenpélda is akadt: 3 perc alatt leverték minket, mint vak

Összességében tehát, Alultáplált Verestáplált Broáf Soms Jenux Ehműr Tódor Szem Benéz uram, ez van. Nem a játék kinézetét, vagy történetét, vagy egyes részleteit kell nézni, hanem magát a játékelményt, ami lehet rossz vagy jó.

Maradok továbbra is jegyzőkönyvi tisztelettel!

HÉPI ELELŐD LÁZA



HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

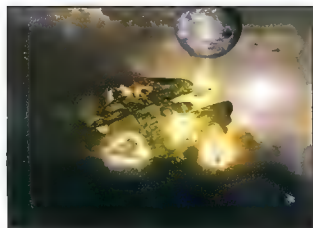
**Nemrég látott napvilágot a hír, hogy készül a kiegészítő a Haegemoniához, így felkerekedtünk, hogy meg-
látogassuk a Digital Reality csapa-
tát és kifaggassuk őket, mi is vár-
ható hamarosan. A játék egyik ter-
vezőjét (Pellus) sikerült kivakar-
nunk egy halom papír alól és vi-
szonylag emberi formára pofoznunk
– leadás előtt ez nem is olyan egy-
szerű feladat egy fejlesztőcsapat-
nál
Így most ő válaszol a kérdéseinkre.**

**Láttuk, hogy éppen nagy csatában voltál valaki-
vel. Játékosai vagy az AI ellen harcoltál?**

Pellus: Éppen a pályák belövésénél tartunk és az egyik programozó körülbelül olyan erős játékos mint én. Vele gyilkoltuk itt egymást – és persze megnyertem volna! <gorbén néz> Sajnos a teszterek ellen nincs sok esélyem, de vele jókat szoktunk játszani...

**Mennyire lesz fontos a multiplayer mód a játék-
ban, hogy a leadás előtt ezzel foglalkoztok?**

Nagyon. A legtöbb kritikát amiatt kaptuk, hogy a több-
játékos mód nem volt elég élvezetes. Átnéztünk több
ezer e-mailt, és a legjobb ötleteket összeraktuk. „Újra-
balanszíroztuk” a játékokat, felgyorsítottuk és rengeteg új
kombót tettünk bele. Most már nem csak a battle-
shippekkel kell tarolni...



Singleplayer?

Ebből a szempontból is új utat választottunk – ha-
gymányos értelemben vett „singleplayer” csak minimális
van a játékban. Viszont rengeteg skirmish és multiplay-
er pályát tettünk be – A Solon Hagyaték ezekből több
mint 15-öt tartalmaz, rengeteg új scripttel és apró öt-
lettel. Igyekeztünk úgy variálni a Haegemonia lehetősé-
geivel, hogy minél élvezetesebb (single- és multiplayer-
ben is játszható) pályákat kreáljunk. Vannak persze
olyanok is, amelyek csak az egyik vagy másik módban
játszhatók.

**Mit tettek meg a játékok? Új találmányok, új
egységek...?**

Na ezekből aztán van bőven... Körülbelül 80 új talá-
lmány van – hogy a játékok áttekinthetőbbé tegyük, a
legalapvetőbb fejlesztéseket most mindenki megkapja
(vagyis a játék magasabb technológiai szintről indul a
játékosok számára). Rengeteg új egység, speciális fegy-
verek minden fajnak és persze az új Solon egységek,
amiről az egész kiegészítő szól.

**Ezek az egységek miben különböznek a régiek-
től? Már a grafikatól eltérően?**

A Solon technológia bár nagyon erős, készítői mindig is
szeretett volna megakadályozni, hogy rossz kezekbe ke-
rüljenek, ezért egy speciális egység szükséges minden
új hajó vezetéséhez. A Solon Kommunikációs Központ
(angolul: SCC) felépítése után aktiválódnak a Solon űr-
hajók, ha ez megsemmisül, azonnal leállnak és képte-
lenek támadni is. Solon egységekkel nyomulni borzasz-
tó könnyű, de egy jól irányzott csapás az ellenfél részé-
ről és a haderónk megbénult...

És akkor miért érdemes használni őket?

Már a legkisebb egységük (a vadász) is képes lebénít-
ni az ellenséges hajók hajtóműveit. Korvetjeik megbé-
nítják az ellenfél fegyverét, míg a cirkálóik minden be-
vitt találatról győztesnek. Egy vegyes Solon flotta magá-
nál sokkal nagyobb haderőt is képes megállítani és
megsemmisíteni!

Milyen újítások vannak még?

Rengeteg. A teljes „újrabalanszírozás”, amit említettünk
néhol elég radikálisa sikerült. Komoly írtást végeztek
a nem használt opciók és képességek között, rengete-
get összevontunk vagy módosítottunk. Most rendkívül
erős lett a kémkedés, nagyon jól használhatók az akna-
rakok, minden fajnak új speciális képességgel szondái
vannak. Mondjuk elég jó vics az ellenfél büszkén táma-
dó flottájának a közepébe vinni az önmegsemmisítő
szondákat és berobbantani... A pénzrendszer is telje-
sen átalakult. Míg korábban elég jó volt a dózist, most
nagyon komolyan dolgozni kell a gazdasági vonalon,
hogy eltarthassuk a flottánkat! A találmányok is erőse-
bek ezen a vonalon – aki nem figyel erre, bizony hosszú-
távon pórul jár...

Ez elég soknak tűnik...

<egyre jobban belelendül> Pedig még nem beszéltünk
ezer dologról... Új épületek vannak, amik egyrészt véde-
nek az ellenfél speciális támadásaitól vagy akár táma-
dársra is használhatók – mondjuk sebeznek a bolygó
könyvékén minden ellenséges egységet.

Rengetegen kérték, hogy a gyártáshoz hasonlóan a fej-
lesztést is lehessen „gyártási sorba” rakni. Most már ez
is működik. És persze apró kis kényelmi funkciókból ren-
geteg bekerült – ezek jórészt visszajelzések alapján...

<elhaló hangon> Grafikák, zene?

Természetesen. Az új egységek mellett rengeteg apró-
ság készült el, amit nem okvetlenül vesz észre az ember
azonnal. Effektek, hátterek, bolygófelismerés, érthetőbbé
tett, átdolgozott képernyők, új demóval a főmenü alatt
stb.

Zeneileg a Solonokhoz kapcsolódik a legtöbb újdonság:
mivel ők sokkal hangsúlyosabb szerepet kapnak ebben
a részben, zeneileg is saját motívumot kaptak és persze
új harci zenék is lesznek a játékban!

Egy gyors utolsó kérdés! Magyar verzió?

Természetesen lesz és remélhetőleg egy apró meglepe-
tés is, külön a magyar vásárlók számára...

**Az olvasók nevében köszönjük az interjút és sok
sikert a „programozók vs. designerek” összecsapa-
sában!**

Örültem a beszélgetésnek, remélem hamarosan kap-
tató lesz a kiegészítő és mindenkinek legalább annyi örö-
met okoz majd, mint nekünk az elkészítése!



FÉRFIAK

ELŐSZÖR

Megjött az e havil Nagy szerencsémre a Gamer olvasóinak többsége himnmű, így nem különösebben tartjátok kétértelműnek, ha a fenti felkiáltással nyitom a rovatot. Akik esetleg mégis az XX kromoszómapiáros kategóriájába tartoznak, azoktól elnézést kérek. Úgyis sokkal jobb lánynak lenni nyáron, mert kevesebb ruha lehet rajtuk, mint a himnműeken. No persze, ehhez a mai divatirányzatoknak is dolgozniuk kell a háttérben, mikor a bóblik már inkább vetkőznek, mint öltöznek. De mit is beszélek itt összevissza, hisz ez továbbra sem a legfrissebb női magazin következő száma, hanem „az a fókuszos” rovat, melyhez a nyár végére való tekintettel egy hűtött palack ásványvizet csomagoltunk :). Ha nem találjátok a fólia alatt, akkor máris kezdhettek befenyíteni az újságot. A sűrített szörpöt már nektek kell belenyomni (a palackba), de amíg keresitek a csodás materiát, addig nekikezdek a soron következő témának. A „Hölgyek Először” után értelemszerűen a csávók következnek.



**‘HELLO, A NEVEM
THREE-
WOOD, ÉS KALÓZ SZE-
RETNÉK LENNI!’** Ezzel

a legendává vált mondattal nyitott a LucasArts egyik leghíresebbé vált kalandjátéka, a Monkey Island sorozat. Guybrush tőkkeliútt fiatal, aki egymaga szinte semmit sem csinál jól, nagyon rossz humora van és folyton peches. Ergo minden adott ahhoz, hogy a játékosok azonnal megkedveljék, és már annak is örüljenek, ha az irányításukkal valami értelmeset képesek kihozni hőn szeretett kalózelőltűjükől. A LucasArts Entertainment szárnyai alatt 4 részt élt meg eddig a sorozat, melynek első három része világsiker lett, a negyedik sajnos nagyon nem. Felesleges lenne belenemnem, hogy vajon a 3D megjelenítés teszi-e tönkre a mai kalandjátékokat, nem ez most a feladatunk. Egy a lényeg, hogy az Escape From Monkey Island, azaz a negyedik epizód messze alulmúlta a várakozásokat mindenki szemében. Guybrush minden negatív tényezőjére ellenére akkora siker lett, hogy még a tengerimalacom is majomná akarja operáltatni magát, annyira fan, és állandóan a Monkey Island betétdalát purcogja szénazabálás közben.

Guybrush Threewood tehát négy részen keresztül küzdött szereleme, Elaine Marley komorányzó kedvéért (figyelmesebb olvasó lévén már fel is kiáltottál rá, hogy: HOHOHOÓÓÓ, Ő ISMERŐSI!), továbbá harcolt a halálábról folyton visszatérő Le Chuck szellemkalózzal. Az első rész mindössze 2 MB volt, a mai letöltésvézerlő szoftverek méretével vetekedhetne. Ebben a történetben helyezték el az alapokat, melyekre az összes többi rész épül. A második rész önmagában hihetetlen jól sikerült, a befejezése mégis citromdíjaz lett. Világméretű botrányt okozott, a játékosok fejeket követeltek a fejlesztők sorából. Hogy miért? Igyekeztem körülírni a problémájukat árnyaltan, nehogy leljem a poént, hátha valaki még nem játszotta végig. Tehát a gamerek szerint minden olyan befejezés rossz, fantáziátlan és óvodás, amelyik arra épül, hogy az

egész első két rész csak álom volt csupán. Ja, hogy nem volt árnyalt megfogalmazás? Bocs. Legalább egyértelmű lett. :)

A harmadik résztől már hangot is találtak Guybrush szerepére, így a rajongók Dominic Armato nevét skandálhatták hónapokon át, miután a Curse of Monkey Island megjelent. Dominicot sikerült mikrofonvégre kapni, ugyan fotót sehogyan sem sikerült találni róla, valószínűsíthetően azért, mert nem kívánja öngyilkosságra kergetni a monitort csókolgató 8-80 éves női korosztály kalandjáték-megszállottjait. (Nem vicc, a nővérem, aki már rég felnőtt nő, azonnal felkapja a fejét, és mosolyogva ugrabugrál tapsikolva, ha véletlenül egy mondatban használom előtte a Dominic és a Monkey Island szavakat.) Az interjúk hadát túlélt Dominic mélységes csalódottságáról nyilatkozott bárkinek, aki arról kérdezte, szeretné-e folytatni, ha esetleg felkérnék az ötödik részhez, vagy a tervbe vett Monkey Island filmhez. Egyiktől sem zárkózik el, noha szeretné, ha Ron Gilbert visszatérne, és az eredeti forgatókönyvíró-gárdával dolgozhatna együtt. (Noha Dominic sohasem dolgozott Ronnal, de nagyon nagyra értékeli az elveit és azt, amit megalkotott.) A LucasArts is romlik sajnos, Ron Gilbert anno még Lucasfilm Games-nél a Maniac Mansion és Zak McKracken párossal ügyködött, nem csoda hát, hogy a SCUMM engine PC-n is óriási sikert aratott, hiszen majdnem az összes Lukasarc kalandjáték azzal készült. A SCUMM szócska rövidítés, a „SCRIPT CREATION UTILITY for MANIAC MANSION”-t fedi. (Hmm... :)



A Lucasfilm Gamesnél megalapították hát hírnevüket, amit a hihetetlenül alulértékelt Loom követett, majd a Monkey Island sorozat, a Day of the Tentacle, a The Dig, a Full Throttle, innen pedig ismerős a történet, hogy csak a nagyobbakat említsem. Kár, hogy a cég ma már szinte csak a Star Wars játékokat erőlteti. Talán azért, mert a stúdiófőnök/alapító még mindig Mr. George Lucas? (Akitől mellestleg már igazán elvehetné valaki a rendezői pálcát minden téren.)

Ron Gilbert pedig csak a második Monkey epizódig dolgozott a történeten. Már régny-rég elhagya a LucasArtsot, jelenleg a Cavedog Entertainmentnél dizájnkerdik. (Legutóbb a Total Annihilationnel rukkoltak elő.) Újabb veszteség: {



"HEEHEE, BABY!" - LELEKESUIT LARRY
Ismét egy legenda. Persze-persze, tudom, itt mindenki legenda, de valahogy el kell kezdenem, ha újabb prominens személyiség

következik. Larry 7 részen át hajkurászta a nöket, azaz próbálta őket a hancúrlécre ültetni. Pontosabban csak 6 részen keresztül, mert az egész játék asya, Al Lowe a harmadik rész után nem akart többet, és bejelentette, sohasem lesz negyedik rész. Ehhez tartotta is magát, így mikor a Sierra rákönyöklött a genccre, hogy ideje lenne folytatni a részvényt és egyéb árfolyamok emelkedése miatt, nem negyedik részt kreált, hanem ugrott egyet, és átódott lett. Guybrush-hoz hasonlóan Larry is szerencsétlen figura, csak ő nem lúzer kalózelőlt, hanem teljesen kommersz, kopaszodó pojáca. Larry



volt az első olyan kalandjáték hős, aki kifejezetten az idősebb korosztálynak készült. Majdnem hogy szoft pornó jelzővel illettek páran a megjelenésekor. Azért attól nagyon messze állt, a képi humor ott még kevéssé dominált. Al Lowe volt a játéktörténet egyetlen dizájnere, aki mindig beleírta magát a játékaiba valamilyen apró csellel. Több vállalatnál, ahol a dolgozók suttogomban Larry kalandjaiba mérülve szobroztak a monitor előtt, szankciókat kellett bevezet-

ni, hogy munka is folyjon. Erre Al Lowe is gondolt, és szokásos bohém stílusával később beépíttetett egy BOSS opciót is a játékokba, amelynek használatával a játéktér azonnal elűnt, és méretes grafikonok jelentek meg. Nesze nektek, vállalati hajcsárk! :) Akár hiszitek, akár nem, a Larry epizódok egyike tartalmazta a világ első számítógépes játékába rejtett reklámt. Nem közvetlen reklámt, hanem úgynevezett „product placement”. Az olyan, mint mikor egy magyar mozifilmben a főhős meglepően közel tartja a kamerához a chipszacskót, esetleg még meg is igazgatja, hogy a márkajelzés jól olvasható legyen. Na, a product placement ilyen hüzs, csak a Larry játékok esetében legalább jól elrejtették. Az egyik részen sűrűn kellett telefonálgatni Larryvel, ez a U.S. Sprint telefonfarsaság támogatói összege miatt került a történetbe. A csacsogás végén egy női hang szépen bementa, ahogy kell: „Thank You for using U.S. Sprint's Service”

Sőt, a legtöbb példányban kalózmásolt játék is a Larry 1 volt, a Sierra hivatalos statisztikái szerint legalább negyvenszer annyi „user's manual”-t adtak el a játékhöz, mint magát a játékot. :)

Al Lowe a legidősebb játékkészítők között van számon tartva, sajnálatos módon a Sierra nem tervezi következő Larry epizód megjelenését, mely már papíron létezik is „Lust In Space” néven. Sőt, annyira rossz időszakon ment át a Sierra Online az utóbbi években, hogy bezárták a Yosemite-i stúdiójukat, egyúttal nyugdíjazták Al Lowe-t is. Ismét óriási veszteség a játékszakmának, de ez jóval mélyebb történet, még visszatérünk rá egy másik rovatban. Pedig, ha sikerült volna a Larry 3 után megcsondina a világ első interaktív, on-line kalandjátékát... (Amelyet azóta sem sikerült megvalósítania senkinek, Al Lowe legutolsó reakciója is annyi: ...ma már elhiszem, hogy lehetetlenség megvalósítani.) :)

CRISTOPHER BLAIR (MARK HAMILL) - WING COMMANDER SOROZAT. Többen meglepődtek, mikor a kilencvenes évek derekán kedvező ürszműlátorak átvezető animációiban megpillantották Cristopher Blairt, illetve a főhőst alakító Mark Hamillt. Mr. Luke Skywalker kissé megöregedve, de sokadik huszadrangú szerepe után (természetesen a Csillagok Háborúja utáni időszakról beszélék) el-



válalta, hogy új területen próbálja ki rozsdásodó képességeit, egy interaktív ürszműlátor játékban. Az Origin nagyszerű szerződést kötött vele, továbbá

Chris Roberts fórumu

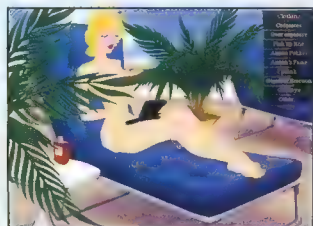
vízírói és történetmesélése is szimpatikus volt neki. Blairt ugyan a harmadik részig a játékos nem láthatta (hiszen a Wing Commander első két része még nem volt olyan technikai színvonalon, hogy a fejlesztők rajzolt átvezető animációknál modernebben gondolkodhassanak), Mark Hamill szerződötése titlaltalát lett.

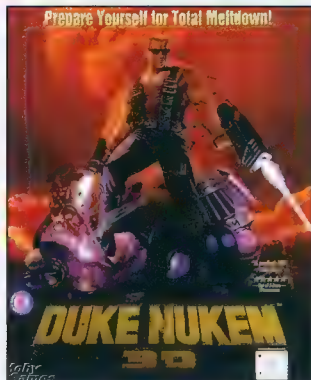


A szerepe átolvasása-
kor a „sztár” első kér-
dése az volt, hogy miért
Blair a neve, hihetetlen
időtartanak találta. Aztán
az Origin emberei elma-
gyarazták neki, hogy a
Wing Commander soro-
zat első részének meg-

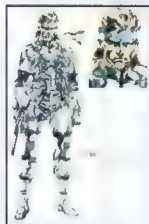
jelenésekor az egyetlen portrérajzon, mely a főhőst ábrázolta, egy feketés-kékes hajú középkorú figura volt látható, így a „Blue Haired” házon belüli szak-
szargon valahogy átcsapott „Blair”-be. Mark nagyot nevetett, és túlépelt a problémán. :) Nem csoda, hiszen az Origin fontos volt a számára (milyen is lett volna, ha jövőbeni terve ilyen apróságon buknak el), mert a BLACK PEARL képregénysorozatát hajlandók lettek volna játékként megcsinálni és kiad-
adni. Igen, jól olvastok, Mark Hamill nagyon mélyen belenyúlt a tituba, a filmvásznon után képre-
gényben utazott és utazik máig is. :) Semmi nem lett ebből a tervükből, azután főleg nem, hogy a Wing Commander 5-ben szépen kiírták Blairt a soro-
zataból. (Megjegyzem, zseniális módon csavaro-
dott ott a szton.) A Wing Commander sorozatról bő-
vebben is olvashattok, ha lapozgattok még egy ki-
csit a Gamerben.

„WHAT THE HELL...” - SOLID SNAKE (METAL GEAR SOLID 1-2-3) Ahhhh, hihető? Elérkeztünk végre a mai kor nonplussultra hőshöz. Az eddigi játéktörténelem legismertebb férfikarakterét van szerencsem bemutatni. (Az adatok szigorúan a 2002



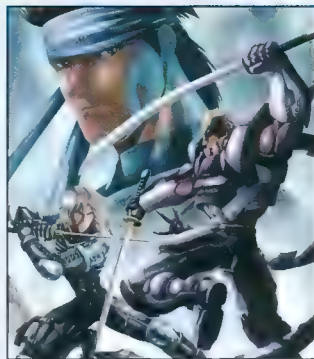


decemberében felmért 10-28 év közötti korosztályt (takarék). Snake, a Metal Gear Solid sorozat cinkese hűd stílusú számbázó beszivárgó kéme Hideo Kojima mesterműve. Első sikerét a Metal Gear Solid Integralban érte el, azóta kikálították már mindennek, ami pozitív lehet a világon. Annira komplex és sokrétű karakterre vált az MGS sorozatban megismert tulajdonságai miatt, hogy Lara Croft-méretű marketinggépezetre van szükség, hogy visszatartsák a tonnányi rajongói levelet. Persze a levelek nagy része nem a Konamihoz érkezik, hanem David Hayter részére, aki nem másért felel, mint Snake hangjáért, amely hatása szempontjából a játéktörténelemben talán csak két másik hang mellé sorolható be. Duke Nukem és Ben (Full Throt-



tie) ez a páros. David interjúkérdéseiben az első helyen az szerepelt, hogy hogyan lehetséges ilyen hangot előállítani emberi hangszálakkal. A válasza egészen egyszerűen annyi volt (nagy nevetések közepette), hogy sokat kell a hangfelvételek előtt füstös koc-

mákban tartózkodni, és vedelni a jég hideg koktélokat. David nagyon sikeres fiatalember, aki nem csak a számítógépe előtt ül egész nap, hanem néha (a Gamer olvasása mellett) elmegy moziba is (ahol nem Gamert olvas, de a farzsebében becsümpészi az előadásokra a biztosság kedvéért), szóval a moziba járók megfigyelhették, hogy nagyon komolyan megírta az X-Men forgatókönyvét, amivel máris belepota magát a Marvel Comics szívébe. Amint a hír felröppent, miszennt Davidhez hozzávágatták a manapság egyik legkedveltebb képregénysorozat forgatókönyv-írási jogát, százezrek fejtették le a monitor/televízió/zsebrádiót félve attól, hogy a Metal Gear Solid 3 már az 6 hangja nélkül készülne el. (Hatásszünet) Nem kell félni, nem így lett. Hideo Kojimának és a Konaminak van elég pénze ahhoz, hogy egy megfelelő méretű bőrrönddel rávegyék Hayter urat, hogy ugyan már, nem olyan sok az a 3500 sor dialógus, nyekeregjük már föl közös erővel. Valószínűleg az is segítette a döntésben Davidet, hogy a Konami már kialakult technológiát használ, így míg a Metal Gear Solid 1 idején még kinkservel kellett figyelni a japán számozgást, a második résztól kezdve már lip-synchronization van, amely értelemeszerűen az angol magán- és mássalhangzóknak megfelelően mozgatja a karakterek száját. (Fontos, hogy egyelőre még a japán verzió



sem készült el, de ezt ügyis simán tudjátok az E3 beszámolóink miatt.)

Az internetes fórumok izzanak azzal kapcsolatban, hogy sikerül-e megállapodnia Kojimának a harmadik rész megjelenése (és biztos sikere után) egy hollywoodi kiadóval, és elkezdeni a MGS film előkészületeit. Azok után, amit az MGS sorozat történetvezetéséből láttunk, nem hinném, hogy csalódónak. Én már számolom a napokat a harmadik részig. Aki nem ezt teszi, sőt, továbbmegyek, aki nem ismeri a Metal Gear sorozatot, az körülbelül olyan játékelményről marad le, mint a 4 éves Leopold, akiktől elveszik az épitköcsök.

ZÁRSZÓ. Szeretném megköszönni Neked, kedves olvasó a visszajelzéseket, melyeket az elmúlt megjelenések alkalmával kaptam, remélem, a kommunikáció a rovat végéig megmarad közöttünk, hiszen csak ismételn tudnám a legfontosabbat: értetek van, alkitsátok TI kérésseitekkel, véleményetekkel. Most nyomás napozni, amíg még lehet! - - FLUTE - -



Rendeléshez küldd el SMS-ben a 0690.646.310-as számra a kiválasztott csengőhang kódját!



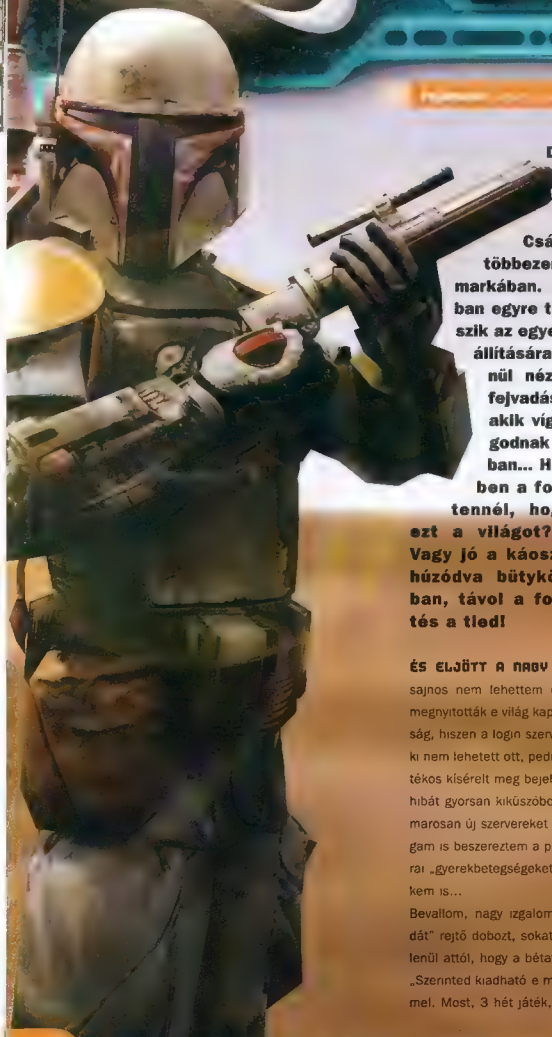
JL ATARI GAML 7164	ALLIANCE PROTECTOR GAML 7836	FLA GAML 7837	TRANSFORMERS GAML 17839
007 GAML 17843	GYURUK URA GAML 17846	LARA GAML 17864	HALF-LIFE GAML 17865

Küldd el SMS-ben a kiválasztott logó, vagy képizenet kódját a 0690.646.310-as számra és kiküldjük telefonodra. Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szokós kihagyással a címzett telefonszámát.

Dead to Rights GAML 3717	AVIA MODÉLLISTA GAML 3718	ATARI SNK GAML 3720	Dead May Cry GAML 3721
DINO STALKER GAML 3723	BIG GAML 3725	NBA LIVE 2003 GAML 3730	SOUL CALIBUR II GAML 3734

STAR WARS GALAXIES

EMPIRE INVITED



Dúl a polgárháború. A lázadók ugyan elpusztították a Halálcsillogat, de a Császár még mindig több ezer rendszert tart a markában. A galaxisban azonban egyre több kalandor törekszik az egyetemes béke helyreállítására, amit nem feltétlenül néznek jó szemmel a fejvadászok és a bűnözők, akik vígan élnek és gazdagodnak a káosz időszakában... Hol a te helyed ebben a forgatagban? Te mit tennél, hogy megváltoztasd ezt a világot? Békére vágysz? Vagy jó a káosz? Esetleg visszahúzódva bütykölnél egy garázsban, távol a forgatagtól? A döntés a tied!

ÉS ELJÜTT A NAGY NAP! Mondhatnám, hogy sajnos nem lehettem ott az első napon, amikor megnyitották a világ kapuit, de ez nem lenne újdonság, hiszen a login szerver összeomlása miatt, senki nem lehetett ott, pedig azon a napon 125000 játékos kísérlet megbejelentkezni. Szerencsére ezt a hibát gyorsan kiküszöbölték, és a teltház miatt hamarosan új szervereket is indítottak, így mire jöngamam is beszereztem a programot, megúsztam a korai „gyerekbetegségeket”, bár jutott még bőven nekem is...

Bevallom, nagy izgalommal vettem kézbe a „csodát” rejtő dobozt, sokat vártam a SWG-től, függetlenül attól, hogy a betétsztesztők 90%-a választott a „Szerinted kiadható e már a játék?” kérdésre NEM mel. Most, 3 hét játék, számos átvirrasztott éjsza-

ka és változásokat hozó patch után azt kell mondanom, igazuk volt, nagyjából még fél év fejlesztés/feltöltés férne rá a programra, jelenleg csak a szebb jövő reményében érdemes vele játszani. Na de ne siessünk ennyire előre.

MMORPG - FELTÉTELEN. Rengetegszer kérdeztek tőlem levélben, egyáltalán mi szükséges ahhoz, hogy valaki Massively Multiplayer Online (szerep)játékkal játsszon, ezért dióhéjban összefoglalom. A program amúgy sem egyszerű beszerzése csak az első lépés, és érdemes előtte gondoskodni a másik két fontos tényezőről. Az egyik a megfelelő sebességű internet kapcsolat (minimum 56k-s modem), lehetőleg időbeli és mennyiségi használati korlátozás nélkül. A másik pedig egy olyan bankkártya, amit Amerikában is elfogadnak (eddig a legbiztosabb a VISA classic), és amin természetesen megfelelő mennyiségű pénz van a havidíj kifizetésére (ez általában 12-15 dollár, esetünkben 14.99). Igaz, ezek a programok általában 30 napig ingyenesen játszhatóak, ám a regisztráláskor már kéri a bankkártya adatait, ezért enélkül nem tudod megkezdeni a kalandozásodat. Esetleg jó kapcsolatokkal rendelkezők beszerezhetnek „feltöltő kártyát” (game card) is a programhoz, ez esetben nem szükséges a bankszámla.

ÁLMODOZÓH BÍRODALMA. A SWG-ban jelenleg húsz szerver van, és a játékosok galaxisonként (értsd: szerver-



renként) legfeljebb egy karaktert kreálhatnak. Ezek átmozgatása egyelőre nem lehetséges - bár bizonyára az EQ mintájára - jó pénzért később lesz erre lehetőség. Egy hozzáféréssel (account) maximum tíz karaktert generálhatunk és dédelgethetünk, ami látszólag talán kevés, ám a különleges skill rendszernek köszönhetően tökéletesen elegendő.

A karaktergeneráláskor szembesülhetünk először a SWG lélegzetelállító grafikájával, hiszen döbbenetes részletességgel választhatjuk meg kalandozónk kinézetét. A lehetőségek persze a fajoktól is függenek, van amelyiknél a tokát, míg másoknál az ormányt, vagy éppen az „antennákat” és egyéb nyúlványokat lehet változtatni, hogy az általaános dolgokat ne is említsem (bőr szín, smink, tetoválás, szájszélesség, fülek nagysága, mellbőség, súly, magasság, frizura, életkor stb.). Nem valószínű tehát, hogy hasonmásunkkal találkozunk a galaxisban, annyira részletesen meghatározhatjuk kinézetünket.

A nyolc választható faj: human, bothan, mon calamari, rodian, trandoshan, twi'lek, wookie, zabrak. Rendkívül vonzó volt számomra, hogy bár mindegyik más és más adottsággal van megáldva, mégis kitanulhatja akármelyik szakmát, nincsenek megkötések - éppen úgy lehet mester tancos egy wookie, mint egy twi'lek.

A foglalkozások (osztályok) terén első látásra jóval szére nyebb a kínálat (artisan, brawler, entertainer, marksman, medic, scout) ám ezek csak a fő szakmákat jelölik, mindegyiken belül több speciális terület is van, illetve bizonyos karmerekhez több dologból is mesternek kell válni (pl. bounty hunter). Nem bios több szakmat is

felvenni, és megtanulni, sőt a skillpontokat (amiből összesen 250-el gazdálkodhatunk) később vissza is szerezhetjük, igaz a szakmára fordított tapasztalati pont ekkor odavész. Ez azonban nem dráma, hiszen minden területen külön-külön gyűlik ezek értéke (felderítés, tánc, gyógyítás, túlélés, tanítás stb.) és ahogy fejlődünk, ezek a dolgok akár feleslegessé is válhatnak. Én az állatszédítő (creature handler) szakmát szemeletem ki magamnak, ám ehhez több felderítő (scout) képességet is mesterszinten el kell sajátítani, folyamatosan megismerni, tanulmányozni a természetet. Ebben a korai időszakban nélkülözhetetlen a fegyverhasználat, így ezt is buzgógn gyakoroltam, sőt a túlélés érdekében megtanultam kicsit gyógyítani és táncolni is. Később azonban, e szakmának nagy része szükségtelen, hiszen ha az „ember” akár rancorokkal az oldalán is sétálíghat, nincs szüksége pisztolyra... Így aztán a képzettségünk éppoly egysíes lehet, mint a kinézetünk, mindenki ídése szerint lehet professzionális Valaki, vagy mindenben belekóstoló Kotnyeles, esetleg egy-két-három foglalkozás Mestere. És ezt később kedvünkre átvárlíghatjuk, sőt akár alaptulajdonjagságunk értékeit is változtathatjuk! Ennek értékét rátok bízom, annyit fűznék csak hozzá, ne feledjük, ez sci-fi világ.

ESZMÉLETLEN RÉSZLETESSEÉ. Csaknem minden szakmához kapcsolódik valamilyen bűrkölés, és ez valami eszméletlen részletességgel van megoldva. Példaként saját tapasztalataimat mondanám el. A felderítő (scout) az elejtett állatokból csontot, bőrt illetve húst szerezhet és a túlélési (wilderness survival) képessége-

it fejlesztheti majd, ha előzőleg a megfelelő állománán táborozási felszerelést készít a csontokból és bőrből. A városoktól távoli csaták esetében igen hasznos lehet egy ilyen tábor, még akkor is, ha a legegyszerűbb, itt ugyanis a gyógyítók és a szórakoztatók is segíthetnek enyhíteni társaik fáradtságát és esetleges fájdalmait (sérüléseit).

A felderítőkhoz hasonlóan a gyógyítók gyógyítóvények után kutathatnak, és ezekből gyógyszereket készíthetnek. Ám mindez meg sem közelíti a mérnökök és egyéb iparosok lehetőségeit, és az általuk felhasználható nyersanyagforrások választékát. Döbbenetes!

Minden sajátos egymásrautaltságot szűl, hiszen sokaknak szüksége van olyan alapanyagra, amit mások szerezhetnek meg, nem megoldás mindent magunk csinálni. Ha már tudjuk mit akarunk, jöhet a bazar terminál, ahol a játékosok által felajánlott termékeket és alapanyagokat vásárolhatjuk meg készpénzért, vagy aukció keretében. (NPC semmilyen árut nem értékesít illetve vásárol!)

A tanulás mindenre vonatkozik, ahogy gyakorolunk valamit, az a képességünk-tudásunk fejlődik, s ha megfelelő mennyiségű pontot értünk el, e területen szintet léphetünk. Ezt egyrészt a trénernekről tehetjük meg (szinttől függően egyre magasabb áron), és megtanulhatjuk más játékosoktól is. Az elfogadott tanításért a mesterek egyébként szintén xp jár. A legkülönösebb talán a nyelvtanulás, mert az mondjuk úgy „pöccre” megy, én is egy másik kalandozótól tanultam, amint az „Akarod tudni x nyelvet?” kérdésre igennel válaszoltam,





máns gratuláltak, tessék, már tudod. Így gyorsan meg is tanultam vagy hatot. Kicsit Matrix-filing nem? Egye fene, élőben is bevállalnám!

KÜLDETÉSEK. Nekem még kicsit szegényes a küldetések és főleg azok díjazási módjának kínálata, de a helyzet hétről-hétre javul. Feladatokhoz több módon is juthatunk, az általános ún. Küldetés termináloknál jelenleg két típust vehetünk fel, 1. segítőtűnk valamit valahonnan valahová eljuttatni (szerényebb honorárium, kisebb rizikó), 2. el kell pusztítanunk valamiért egy gondokat okozó „fészket” (szinttől függő honor, ami azonnal megjelenik a bank-

számlánkon, amint teljesítettük a feladatot). Ezen felül van több különleges feladatok adó terminál, amit csak ad ott karakterosztály (pl. fejdadász) vagy csoport (pl. lázadó) használhat. A városban kószálva és beszélgetve van számos NPC is, aki különböző, többé-kevésbé jól sikerült történetbe ágyazott feladatokat ad, sőt többször is kaptam feladatot játékosoktól, ám ez esetben a jutalom mennyisége és elnyerése már megegyezés kérdése. Bevett szokás, hogy a csapatok felkeresnek egy küldetés terminált, és minden tag felvesz 2-2 azonos irányban (pl. délkelet) lévő feladatot. Ezután szépen sorban teljesítik mindet és megosztják a jutalmat.

KÖZÖSSÉG. Ez az a területe a játéknak, ahol egyszerűen nincs mibe belekötni. Életemből talán már éveket töltöttem online játékokkal, és még soha ilyen segítőkész, pozitív kisugárzású közösséget nem láttam. Egyszerűen nem volt rossz tapasztalatom - mindenki segítőkész, főként szerepjátzik, a honlapokon csak úgy hemzsegnek a szervezetenkénti fórumhozzájárások, egymást érik a játékosok/céhek által szervezett események (player/guild event). Eredeti ötlet a játékban felvállalható helper játé-

mód. Ennek kiválasztásakor felvállaljuk azt, hogy legjobban tudásunk szerint segítjük a többi játékost. Ezek az „emberek” valóban egytől-egyig segítőkészek, végtelenül türelmesek, és többnyire tudnak is válaszolni a kérdésekre. Valószínű a fenntartók is örülnek, hogy nem szakad minden a GM-ek nyakába.

A közösségi élet sikere részben a jól kialakított kommunikációs rendszer (chat) érdeme, amit még a rendkívül hasznos e-mail rendszer is segít. Ráadásul leveleinkhez úti célokat (waypoint) is csatolhatunk, szóval le a kalappal...

SUMMA. Persze több száz oldalt megtölthetnék a játék részleteinek taglalásával, de nem teszem, hiszen mindent megtaláltak a hivatalos és a lassan



ismerve a világot, már lehet tudni, milyen képességekre érdemes gyúrni annak aki később jédi szeretne lenni. Ez azonban egyelőre nem lehetséges, és még ígért sincs arról, mikor válik lehetővé. Akik pusztán ezért játszanak a játékkal, várjanak még egy kicsit.



Az a furcsa helyzet állt elő, hogy nem olvastam a többiek véleményét, ne-hogy változtassanak a sajátomon bármely irányba is.

Volt szerencsém az EQ-val (EverQuest) játszani hosszú ideig - úgy egy, másfél év -, így az összehasonlítást hozza tudom csak igazítani. Nagyon tetszik például, hogy itt az emberek - lehet, hogy csak egyelőre - nem a szintek elérésére hajtanak, hanem az egyes skillekre. Eddig rövid játékom során - kb. 5 nap - sikeresen életet lehettem egy gyönyörűnek nem mondható Kalamán csajba,

akivel az egyes városok kávéházaiiban igencsak erotikus táncokat győgytoltam az embereket. Negatívum viszont megegyezik az általam az EQ-ban is nagyon utált öklök-léssel, bár még csapatban nem igazán játszottam. Összegezve, lehet hogy csak az újdonság varázsa hat rám, de az EQ-val összehasonlítva sokkal jobbnak tűnik egyelőre



A barátai köröm nem egyszer hallgatta végig, hosszúra nyúló, nem éppen szofisztikált megnyilatkozásaimat Lukács György munkásságáról, azaz gyermekkorom ronggossa videózt kedvencét, a hón szeretett IV-V-VI epizódot követő, rendkívül csalódást okozó I és II résztől. Elérkezett az az idő is, mikor már semmilyen véleményem nem kérdeztek tőlem az SW-ről és Gyuri bácsi gonosz árnynykodásának köszönhetően felraktam a polcra az I és II rész DVD változatát és magukra hagytam őket. Kicsit olyan érzésem volt mintha elvették volna a játékomat... De most felcsilámlt némi remény, hátha visszakapom! Döbbenetes féeltinget áraszt magából az SW Galaxies. Minden olyan, mint amilyennek

lennie kell! Azonban Lily fenti eszmefuttatásával teljesen egyet tudok érteni, már ami a BETA szagot illet. A küldetések hiányosságával kapcsolatban csak annyival egészíteném, í, a dolgot, hogy amennyiben emlékeztem nem csai az EQ-ban sincs több féle. No mindegy. Biztos, ami biztos, bizalmam jelölő féi évre azért gyorsan elfiztettem. Majd meglátjuk mire jutunk az idő alatt wookieeai aki a keresztségben a Deyex (ejtsd: DEZSD) nevet kapta tőlem. :)

Hamarosan (talán mire ezt olvassátok), már nem csupán ígért lesz, hogy a játékosok házaik halmazai városokká válnának. Ezek a kialakuló közösségek hierarchikus rendszerben működnek majd, s minden új játékos, aki a város területén belül építkezik, állampolgárrá válik, tehát alkalmazkodnia kell az ott kialakított szabályokhoz.

A városi életnek persze rengeteg előnye van, hiszen ott honunk közelébe éppen úgy kerülhet bank, orvosi központ, mulatóhely, klubozó, küldetés terminál stb., így nem kell mindig a „hivatalt” városokba menni minden napj igényeink miatt. Ráadásul a bevételt hozó helyek (pl. kocsmá) tulajdonosai részesednek a bevételekből is.

A város polgármestere a lakosokat akár be is sorozhatja, s az így kiválasztott katonáknak joga és feladata lesz a rend fenntartása - a nem kívánatos személyeket felszólíthatják távozásra, s az azok ezt nem teszik meg kelílen gyorsan, akkor megátámadhatják őket, sőt a /ban parancsral elárthatják előlük a város szolgáltatásait.

Ahogy nő majd a városok populációja, úgy léphetnek szintet és kaphatnak mind fejlettebb középületeket. A vezetőik maguk a lakosok választják majd, a tervek szerint hetente. Ám ahhoz hogy valaki ilyen pozícióba kerülhessen, új (egyelőre még nem létező) szakmát kell tanulnia, mégpedig a politikust.

Természetesen a városi élet előnyeinek megvan az ára is. A területen belül több heti adó is kiszabható lesz, például a lakókra, a forgalomra és az ingatlanokra is.

A rendszer még kicsit kiforratlannak, véglegesítéséhez folyamatosan várják a játékosok visszajelzéseit. Ebben jelenleg legtöbbit a tesztszerveren kalandozók segíthetnek, hiszenők minden újdonságot születése közben próbálhatnak ki.

megszámálhatatlan rajongói oldalakon, s ha megvan a játék, akkor a kézikönyvben is. Nem lehet azonban átadni azt a hangulatot, amikor például húsz Játékos szórakoztatja megfáradt bajtársait a helyi ivóban, zenélve, táncolva. Egyik legemlékeztetőbb estémét töltöttem így, holott csak néhány percre akartam betérni, de magával ragadott a közösségből áradó vidámság, szólt a Kockásfülű nyúl betétdalára kísértetiesen hasonlító zene és mi ropultuk hajnalig. Volt köztünk wookie, twi'lek, ember és még ki tudja mi, nem is volt fontos... No nem kell aggodni, azért még mindig szívesebben megyek el mulatni a valóságban a haverokkal.)

Akárcsak a többi MMORPG-ben, itt is mi magunk formáljuk a világot, és tetteink közben érdemes gondolni arra, hogy esetleges társaink szintén játszanak, szintén jól akarják érezni magukat és az, hogy mennyire élvezik az egészet, tőlünk is függ. A fejlesztők és a kiadók megteremtették ennek alapjait, a többi rajtunk áll, bizonyos lehetőségektől eltekintve (úrutazás, új fajok stb.) fontos részleteket megteremthetünk mi magunk is. A hiba inkább bennem volt, valahogy nem kötött le a táncoltatás, a tupírozás, a zenélés, mások pályoltatása, sőt a magányos rohangászás és lövöldözés sem. Kicsit felemlétem bennem a Sims online, amikor órákig hagytam Kócost táncolni valamelyik házibuliban és közben kitakarítottam. Valószínűleg engem jobban lekötnek a klasszikus fantasy világok, ott jobban van kedvem látszólag érdeemtelen részleteket felfedezni.

Ám Te nem biztos, hogy ilyen vagy. Ha össze kéne foglalnom, azt mondanám, a SWG a legszebb és legtöbb lehetőséget rejtő MMORPG, amit valaha láttam. Éi, lélegzik, sejtelmes, csak még kicsit üres, céltalan. ■ **LUX**

swgalaxies.supergamez.hu
swg.allakhazam.com
swgcb.yogn.net
swg.statics.com
www.swgalaxies.net
swg.crgaming.com
swvaui.ign.com
swg.mmorpg.net
www.starwarslore.com
www.warcry.com
www.force-temple.com/galaxies
www.rpgplanet.com/starwars
www.swgcenter.com
swg.rpgforums.net

> **ERTESITÉS**

82%



Számomra ez a néhány hét elég volt, elbűcsöztam. Kedvelem a SW világot, de olyan fanatikus nem vagyok, hogy az előbb-utóbb bekövetkező pozitív változások reményében itt ragadjak most, amikor még nagyrészt unetkozom. E galaxis felfedezése fantasztikus ígért, ám ennyi időm nincs. Játsoztam már számos MMORPG-vel, és ez az első, amiben úgy éreztem, ezt csak akkor lehetne igazán élvezni, ha benne tudnék „élni” – rendszeresen játszva, a világ polgáraként fejlődve, létezve, apró pontként beavatkozva annak jelenébe és jövőébe, felvállalva ennek minden gondját, baját. És persze mindeközben létezmem kéne a való világban is, nem hagyva hogy a vonás befolyásolja a tenni létemet, feladataimat. Nem érzem magamban az Erőt ehhez, ám megiehet, ti éppen erről álmodtok már hosszú idő óta.

Az Erő legyen veletek!

Komoly várakozással és némi aggodással vártam az SWG-t. Előbbt nyilván nem kell megmagyarázni, utóbbit viszont úgy gondolom igen. Az aggodás a játékról látott előzetes videók alapján elképzeléssel feltehetően hardver konfigurációnak szólt – hiszen ki szeretne képregény-szerűen létezni egy mozgalmas világban, és ki szeretne minden játékhoz új gépet vásárolni? Nos, a félelmek alaptalannak bizonyultak, az SWG egy ma átlagosnak számító konfiguráción tökéletesen fut (tesztgépként Athlon XP2000+ processzor és GeForce4Ti4200 videokártya volt), mindössze a memóriára kell kötenünk kicsit, ugyanis 512 Mbyte esetén kicsit sokat tölt, akadózik a játékmenet, 1 Gbyte memóriával viszont minden igényt kielégítve, elképesztően jól mozog, gyönyörű és hangulatos világot varázsol elénk a program. Az öröm viszont sajnos nem teljes. Mert ugyan a grafika és a világ hangulata tulajdonképpen tökéletes, és a skill-rendszer is egészen jónak tűnik, valamint jó néhány olyan érdekes újítás fedezhető fel, ami eddig MMORPG-ben nem volt, és egy SW rajongó nyilván kéjesen visongva fetreng a bejáráható bolygók, városok és egyéb helyszínek láttán, viszont maga a játék valahogyan nagyon kiforratlannak tűnik. Ötvenmi, mintha egy nagy-nagy bétateszt alatt álló program lenne, melyben a grafikai motor és az alaprendszer készen van, de még nincs igazi tartalommal kitöltve. Nyilván ezen az elkövetkezéshónapokban változtatni sokat, és talán lassan bele is kerül minden, amit kezdetben tervezték, de némileg biztosságtelennek tartom ezért a tulajdonképpeni bétatesztért a teljes értékű havidíj beszédését. Ez viszont egy vérből SW rajongót nyilván nem tántorít el attól, hogy végre belekerüljön abba a világba, amiről eddig csak álmodott. A többieknek azt javasolom, várjanak egy fél évet, amíg a SWG kifor...

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

A X. századi Európában jelentős problémát okozott a túlnépese-
dés, valamint az a tény, hogy a
földeket mindig az elsőszülött fiú
örökölte, és így a többieknek sa-
ját erőből kellett földet szerezni-
ük, ha le akartak telepedni. Az
államok vezetői a megoldást egy
hódító hadjáratban látták, amely
az arab országok területének je-
lentős megcsappanását vonta
maga után. 1096 és 1099 között,
az I. keresztes hadjárat során a
lovagok Bouillon Gottfried lota-
ringiai nemes vezetésével elfog-
lalták Halfát, Akkont, Tripolt és
Bejrútot, 1099-ben pedig még a
szent város, Jeruzsálem is euró-
pai kézre került. A hódítók lendü-
lete 1124-ig, Türosz elfoglalásáig
tartott. Az elkövetkező években
az arabok visszahódítottak né-
hány kisebb területet, amire a
válasz a II. keresztes hadjárat
formájában érkezett, ami azon-
ban nem hozott látványos sikere-
ket. A tehetséges Szaladin színe
lépésével a mérleg nyelve víz-
szabillent az arabok oldalára – a
szultán egyesítette népét, szent
háborút hirdetett a keresztesek
ellen, 1187-ben Hattinnál meg-
semmisítő vereséget mért a lo-
vagseregére, majd Jeruzsálemet is
visszafoglalta. 1192-t írtunk,
amikor I. Frigyes német-római
császár, II. Fülöp-Ágost francia

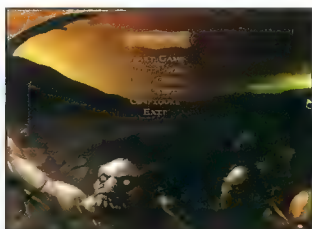
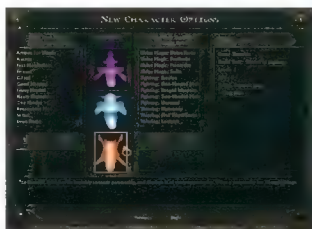
király és Oroszlánszívű Richárd
angol király vezetésével a ke-
resztény államok megindították a
III. keresztes hadjáratot. Fri-
gyest útközben érte a végzet,
Fülöp-Ágost betegségére hivat-
kozva visszafordult, így Richárd-
ra maradt a sereg vezetése. A
háború azonban újból kudarcba
fulladt, és Oroszlánszívűnek
egyedül Akkont sikerült vissza-
szereznie...

ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM. ...a város büszke
népe azonban nem volt hajlandó megfizetni a rájuk
rótt adót, ezért Richárd, hallgatva tanácsosára, ki-
végeztetett 3000 embert – mint később kiderült,
nem kellett volna. A rengeteg kivégzés ugyanis egy
ősi szertartás befejező része volt, aminek követke-
zőben megtörtént az úgynevezett Sztétválás, és
szörnyek, démonok, szellemek, de legfőképpen má-
gia áramlott ki az addig háborítatlan világba. Felis-
merve a fenyegetés nagyságát, Oroszlánszívű Ri-
chárd és Szaladin egyesítették erőiket, és a ször-
nyek nagy részét visszakényszerítették a mágikus
résen át saját világukba...

Közel 300 év telt el azóta, és az emberek még
mindig a Sztétválás utóhatásaival küzdenek. Az itt
maradt szellemek egy része egyesült az emberek-
kel, hatalmat kölcsönözve nekik, vagy nyomorba
taszítva őket. Miközben a Templomos Lovagok és
Szaladin Rendje állandó harcok árán megpróbál-
ja fenntartani a törékeny egyensúlyt, az Inkvizíció
Újraépíti a civilizációt, és megtisztítja a „fertő-
zött” embereket. De amíg létezik a Jó, addig a
Gonosz sem fog eltűnni örökre. Rádásul egye-
nesen a saját kivégzésünk közepébe csöppennünk
bele...

HIRÁLVÍ VÉR. A játék természetesen karakterge-
nerálással kezdődik (minő szokatlan dolog egy sze-
repjátéktól, ugye?), ami tartogat néhány meglepe-
tést, de legalább nem csak tessék-lássék módon
hozzuk létre virtuális entitásunkat, hanem ha szá-
nunk rá egy kis időt, akkor valóban egyedi karakter-
rel ruházzuk majd Európa nagyobb városainak utcá-
it. A fajok nem a megszokott „ember-törpe-elf-fél-
szerzet” sémára épülnek, hanem a történet alapján
négy közül van lehetőségünk választani.

Demokin: e faj képviselői az ördögi szellemekkel
egyesült emberek leszármazottai, ők képesek a leg-
jobbban elvegyülni a Tisztavérűek között





Feralkin: állatok, bestiák szellemével „megfertőzött” emberek utódai, általában erősebbek Tiszta-vérű társaiknál, és gyakran állati tulajdonságokkal is rendelkeznek

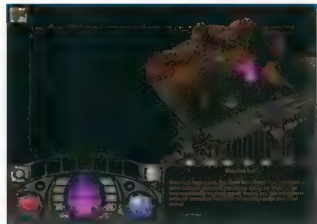
Sylvant: őseiket mélyen megérintette a Szétválás-kor kiszabaduló mágia, ennek okán kiváló képességekkel rendelkeznek a mágikus erők használata terén

Human: ők a Tisztavérűek, több szót nem érdemes rájuk vesztegetni

A főbb tulajdonságokra szánt pontok esetében alaposan olvassuk át, hogy mi mire jó, és jól gondoljuk át, hogy játéksílusunkhoz mely értékeket kell fejlebb tornászunk, ugyanis az AD&D-től eltérően ezen nem lesz lehetőségünk módosítani a játék folyamán. Ha már eldöntöttük, hogy melyik faj bőrébe kívánunk belebújni, jöhet a faji jellemzők kiválasztása, amik természetesen minden, nem Tiszta-vérű esetében más és más – az emberekkel játszóknak illyesmirre nincs lehetőségük. Ha ezekkel mind megvagyunk, jöhet a karaktergenerálás következő állomása, ahol olyan, mindenkire vonatkozó képességek közül választhatunk, amelyek közül majd minden 4-5 szintenként megtanulhatunk egyet-egyet. Sokkal érdekesebb viszont az a tény, hogy itt nyílik lehetőségünk a bennünk (illetve előzőleg a vérvonalunkban) lakozó szellem jellemének meghatározására is – elementál, bestial és demonic. A legelső nyugodt, logikus egyéniség, a második agresszív, hirtelen haragú, míg a démoni igazi nagyhatalmú a maga végtelenül szarkasztikus beszédstílusával (ez őt megszemélyesítő szinkronszínész kitűnő munkát végzett, néha legszívesebben vízbe fojtogat mindkét, annyira cinikus és flegmatikus volt egy-néhány megnyilvánulása). Majd' elfelejtettem, természetesen előre generált karaktereinek is neki-



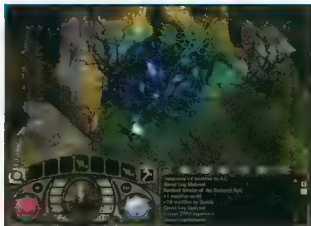
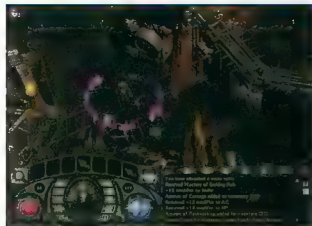
vághatunk a kalandnak, mindazonáltal én azt tanácsolnám, hogy inkább szánjuk rá azt az 1-2 órát saját emberünk létrehozására, higgyétek el, megéri. A programban helyet kapó „skill-fa” is máshogy működik, mint a legtöbb szerepjátékban. Ott fő csoport van, ezek a támadás, a tolvajlás, az isteni mágia, az elme mágija és a törzsi mágia. A támadás alá tartoznak a különböző egykezes, kétkézes, távolcsági és fegyvertelen harchoz nélkülözhetetlen skill, plusz a támadások elkerülését segítő evasion is itt található meg. Kissé meglepő módon a tolvaj-képességek között kapott helyet a diplomácia is, illetve két összetevője, a beszéd és az alkudozás. Az isteni varázslatok között a gyógyító, karakter-turbó-zó és a területre ható ígék dominálnak, a Holy Fire-Weaken Enemies-Cripple Enemies határozzottan erős triumvirátust alkotnak, és igen hatásosak nagyobb csoportok elszenderítésében. Az elmevarázslatok segítségével az akaratunkkal befolyásolhatjuk az elektromosságot, a tüzet és a jeget, ezek között találjuk a legerősebb, fix célpontra ható bűvöket. Végül a törzsi mágia, mely lények megidézésére specializálódott, illetve a természet nyers erőt kontrollálhatjuk a használatával. Szintlépéskor bizonyos számú skillpontot kapunk – ezek száma intelligenciánk függvénye, azaz erre mindenképpen érdemes áldozni már karaktergeneráláskor –, ezeket a skill-fa második szintjén tudjuk szétosztani. Van azonban néhány dolog, amire fokozottan érdemes ilyenkor figyelni: ha egy pontot már „elköltöttünk”, azt többé nem tudjuk visszavonni, ezért inkább kétszer gondoljuk át a dolgot, mint egyszer sírjunk utána. Nem erősíthetünk specifikus varázslatokat sem (pl. nem gyúrhatunk rá csak a tűzlabdára és a mana shieldre), csak típusokra. Teszem azt, ha kapunk 20 pontot szintlépéskor, akkor, ha ezekkel mind az isteni varázslatok Smite csoportját növel-



jük, akkor ezen a csoporton belül minden meglévő varázslatunk 20 ponttal fog erősödni. Új bűvöket a játék során nem tanulhatunk sem tekercsekről, sem könyvekből. Ha például a Weaken Enemies (ez egy 1. szintű isteni varázslat) eléri a 25. szintet, akkor automatikusan elérhetővé válik az egylet magasabb szintű Cripple Enemies is. Természetesen a magasabb szintű varázslatok nagyobbab sebeznek illetve új hatásokkal gazdagodnak, megvan az az előnyök, hogy manaköltségük a kezdeti értékhez képest változatlan marad. A rendszer elsőre kicsit szokatlan, de pár óra elteltével megszokható.

LAST MAN STANDING. Sokszor a fenti alcím ille-ne a legjobban a játék harcrendszerére, annyian rontanak ránk. Ez főleg abban az esetben lehet nagyon zavaró, hogyha kérszéleltű mágussal vagyunk neki a Lionheartnak. A Barcelona alatt húzódo csatornarendszer kész túlélőhorror volt számomra, nem mertem megtenni egyszerre két lépésnél többet, nehogy a következő sarok mögött is a nyakamba szakadjon egy újabb tolvajbanda vagy szörnycsapat. Tudom, most sokan csak legyintenek, hogy „így jártam, a mágusokkal az elején mindig csak a szívás van”, de itt még a játékban aktuálisan elérhető legjobb felszerelések, tömőtelően mennyiségű gyógyital és viszonylag magas szintű, területre ható támadóvarázslatok birtokában is feltűnően sokszor kényszerültem visszavonulót fújni. Most jön az, hogy „de alma vagy, ez végül is egy szerepjáték, miért nem vettél fel valakit magad mellé?”, amire én 15 óra tiszta játékidő után hirtelenjében azt válaszolnám, hogy „HA! Ilyen ebben a programban nincs is!”, és ez bizony sajnálatos tény. Eddig összesen kétszer sikerült NPC-t bevennem a partiba (jó „partit”, én meg én meg az...áh, úgyis tudjátok), az elsőt viszont nagyon jól szórakoztam. Történt





ugyanis, hogy Barcelona utcáit róva egy középkorú katonára lettem figyelmes, aki állandóan azt kiabálta, hogy „Ott a Bestiál”, fel és alá futkorászott, mint a mérgezett egér, és közben vadul csépelte az útjába kerülő fákat, bokrokat és úgy általában mindent. Mint kiderült, Miguel Cervantes valamiféle láthatatlan Bestiát üldöz, amit ő idézett meg úgy, hogy „kölsönvette” DaVinci (igen, az a DaVinci) mester mágikus tollát, és addig írkalít-fírkalít vele, amíg életre nem hívta a képmását, akit csak ő lát. A rövidke intermezzo poénját nem lövöm le, elég annyi, hogy amíg meg nem szabadítjuk az elméjét ettől a kórságtól, addig hűen (és ha már itt tartunk, elég hatékonyan) harcol az oldalunkon. Sajnos semmiféle párbeszédre nincs lehetőségünk, mindössze annyit tehetünk, hogy elküldjük, vagy továbbra is együtt harcolunk vele – pedig de jó lett volna elbeszélgetni vele azokról a bizonyos szelmalmokról... A fent említett második katonáról még ennyit sem tudok mondani, megmentettem a mongol goblinok egyik táborából, és addig élt, amíg meg nem halt.

Életereánk és manának folyamatosan regenerálódik, alapban elég lassan, de viszonylag hamar hozzá lehet jutni olyan cucchoz, ami felgyorsítja ezt a felet-több hasznos folyamatot. A legegyszerűbb és legké-

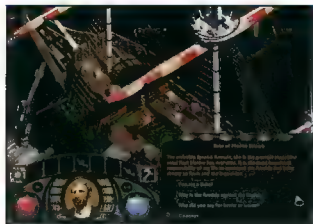
zenfekvőbb megoldás azonban az, hogy magunkba szippantjuk az utunkba kerülő piros (életere) és kék (mana) szellemeket. Ezeket csak mi, illetve a többi mágával átitatott ember látja, a többiek nem – ehhez is kapcsolódik egy jó kis sztori, ajánlom figyelemetekbe a Temple District egyik állandóan hadonászó inkvizitort... A szellemekhez kapcsolódik, hogy segítségükkel „tűltethetjük” magunkat, ami azt jelenti, hogy életereánk és/vagy manánk ideiglenesen a maximális szint fölé emelkedhet, majd lassan csökkenni kezd, amíg vissza nem áll a maximális szintre. Eme kék és piros energiagömböket csak akkor látjuk, ha elég közel megyünk hozzájuk, érdemes tehát minden zugot bejárni – ötletes módon kivágott fák, rég elpusztult állatok csontváza és félreeső helyeken találjuk a legtöbbet, de a másvilágra küldött ellenségek után is szokott maradni néhány kisebb szellem.

ISTENI HANOLAT, ÖRDÖBI HIBÁK. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a játék lapzártá előtt (írd és mondd) három nappal loidt a szerkesztőségben, és bár minden más dolgomat sarokba jajtva igyekeztem a lehető legtöbbet játszani vele (mint már írtam, 15 órát sikerült összehoznom), szinte semmivel sem tudok többet a háttérben folyó történekek-

ről, mint az intró után. Rengeteg mellékküldetés van, a legtöbbnek csak az a feladata, hogy változatosabb tegye az amúgy sem egysíkú és fantáziátlan történetet, de akad néhány olyan is, ami a későbbiekben jelentős előnyhöz juttathat. Van egy kínai árus, akinél mindenféle mágikus fegyvert, páncélt és gyűrűt lehet kapni, de az igazi különlegességeket csak abban az esetben mutatja meg, ha hozunk neki egy ritka könyvet. Shakespeare-től viszonylag gyorsan szerezhetünk egyet, s miután odaadtuk Weng Choi-nak, már puskaopt is vásárolhatunk tőle, ami a Mongol Kán legyőzéséhez szinte nélkülözhetetlen kellék. A történet már az elején kettéágazik, attól függően, hogy a Templomos Lovagok vagy az Inkvizíció soraiba pályáznak. Én elvből nem éltam az inkvizítor állás lehetőségével, így maradt a szőrözés, mely címet 14 órányi kemény munkával sikerült megszereznem. Pedig még figyelmeztettek is az elején, hogy ez nem lesz sötétálopp...

Sajnos hibák, de még inkább hiányosságok is akadnak a játékban szép számmal. A legbosszantóbb jelenséggel akkor találkoztam, amikor a minap elindítottam a programot, és nem találtam az előző napon elmentett játékállásokat, ennek köszönhetően kb. négy órányi kalandozásom tűnt el a bitek temetőjében. Nem értem továbbá, hogyha már a





Planescape: Tormentben is lehetőségünk volt jegyezni a térképre, hovatovább az volt annyira intelligens és megelőzte a fontosabb helyszíneket, a szintén Black Isle istáiból kikerülő Lionheart miért nem képes ezen dolgok egyikére sem. Szintén ehhez kapcsolódik, hogy csak úgy tudunk eljutni a térkép egyik feléből a másikba, ha folyamatosan kattintgatunk, mert azt már nem tehetjük meg, hogy a térkép már felderített részén rábökünk a kívánt utcára, és emberünk magától odatalál. Nagyon frusztráló tud lenni, főleg annak fényében, hogy a játékban rengeteget kell utazni, amit csakis saját humán erőforrásunk igénybevételével tudunk megtenni – illetve vannak teleportkristályok, melyek elvileg egy pillanat alatt odareptenek a kívánt helyre, csak ezzel meg az a bibi, hogy a program 3-ból 1-szer valami félreeső zsebdimenzióba juttat, ahonnan csak akkor tudunk távozni, ha utat vágunk magunknak.

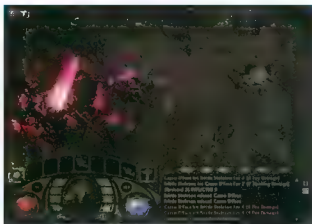
A pillanat-állj funkció sem úgy működik, ahogyan az várható lenne. A space lenyomása után ugyan szabadon meghatjuk a gyógyító – és manaitaljanakat, válogathatunk a varázslataink között, de parancs(ka)t nem adhatunk ki, így igazából az egész nem sokkal ér többet, mint egy marék száritott molylepke. A gyakran használt varázslatokat



szerezésére berakhatjuk a rendelkezésünkre álló 9 quick slotba, ami jelentősen megkönnyíti a köztük való váltogatást.

BARCELONA UTCÁIN. Amikor először láttam a demót, rögtön feltűnt, hogy grafikaileg mennyire hasonlít egy bizonyos évekkel ezelőtti Black Isle játékhöz, a (fanfárok, dobpergés) Planescape: Tormenthez. Kicsit fakó színek, nagyon jól felépített helyszínek, kicsit idejétmúlt karakteranimáció, izometrikus nézet. 800*600-as felbontás. Mivel egy ideje TFT monitort használok otthon, első utam a konfigurációs menübe vezetett, ahol majdnem sírva is fakadtam. Csak és KIZÁRÓLAG a fényerőt engedni állítani, semmi mást! Azt már szinte meg se merem említeni, hogy ezen felül csak a hangerőt tudjuk állítani, és ezzel ki is vesztük a program által engedélyezett összes konfigurációs lehetőséget. Azért a dolog nem hagyott nyugodni, és elkezdtem kutatni egy .ini vagy .cfg fájl után, aminek átírásával elvileg lett volna lehetőségem állítani a felbontást – a gyakorlatban azonban ez nem működött problémamentesen, ugyan a játék már 1024*768-ban kelt életre, de már a bevezető alatt szétesett a kép, így rakhattam vissza standard 800*600-ba. A varázslatok effektjei is lehetnének kidolgozottabbak és látványosabbak, de a sebességre legalább nem lehet panaszunk, hiszen még 3D gyorsító sem kell a futtatásához. Azt viszont nem értem, hogy időnként miért lassul be néhány másodpercre, amikor igazából még a Torment is szebb volt helyenként annak idején...

Egyvalamibe azonban nem lehet belekötni, és ez a zene és a hanghatások minősége. A főmenü alatt felcsendülő főmotívum magával ragadó, akárcsak a játék alatt hallható muzsikák; az utca moraja, a kiabáló árusok, a szélben lobogó zászlók hangja mind



nyagban hozzájárul a Lionheart varázslatos hangulatához. Kár, hogy nem lehet külön állítani a beszéd, a zene és a hangeffekteket szintjét, mert a környezeti zajok élvezetéhez alaposan fel kell tornászni a hangerőt, ekkor viszont a szereplők szinte az arcunkba üvöltik mondanivalójukat.

MÉGISCsak JÓ! Bosszantó hibái ellenére a Lionheart egy nagyon kellemes szerepjáték, kelendő változatos történettel, és hosszú játékidővel. A fejlesztők ígérete szerint 60-80 órát kell rááldoznunk, mielőtt végignézzhetjük az epilógust, de szerintem lesz az több is, ha minden feladatot teljesítünk, és felkutatunk minden titkos átjárót, mert bizony abból is van renodesen. Egy király leszármazottjának azonban nem illik ilyen apró-cseprő dolgok miatt siránkozni... ■ **MUNKÁ**

> ÉRTÉHELES



Runaway

A ROAD ADVENTURE



EGY HÍR RUNAWAY-TÖRTÉNELEM. Gyakran hallani mostanában, hogy a 2D-s kalandjátékok felett eljárt az idő. Ezzel a kijelentéssel ugyan szeretnék vitatkozni, de a tények sajnos mást mutatnak. Az utóbbi néhány évben rajzolt kalandjáték sajnos alig jelent meg a piacon, szinte kivétel nélkül mindenki áttért 3D-re, hogy aztán szépen bele is bukjon (jó példa erre a Monkey 4 a LucasArts-tól). A spanyol nemzetiségű Pendulo (a Made in rovatban már olvashattok róluik) azonban gondolt egy merészet, és rájött, hogy rengeteg olyan potenciális játékos (és vásárló is egyben) található a piacon, akit egyáltalán nem elégt ki az FPS-RTS klónok áradata. Három év fejlesztés után végre elkészültek a klasszikus rajzfilmes stílusát követő kalandjátékokkal, a Runaway-jel.

Európai kiadókknál gyakran előfordul, hogy a játék a hatalmas amerikai piac helyett először Németországban jelenik meg, és az ott elért eredményektől függően vezetik be más régiókban. Sikerből nem volt hiány, rövid idő alatt óriási mennyiséget adtak el a német változatból (azt gondolom, mondanom sem kell, hogy német szinkronnal). Ezután már nem volt akadály a francia megjelenésnek sem, ott egészen a harmadik legjobb eladási számmal. Ezután már ment minden, mint a karikacsapás, sikerül kádót találni az amenkai piacra is (ott augusztus végét jelölték meg a megjelenésre), sőt a játék még kis hazánkban is megjelenik, magyar felirattal (a cikk írásának időpontjában még nincs pontos megjelenési dátum, de ha hinni lehet a szóbeszédnek, akkor augusztus végén íthón is lehet már kapni a boltokban).

ELŐSZÖR IS A TÖRTÉNET.

Brian, zsebében a friss diplomával, épp a napfényes Kaliforniába tart álmai állása felé, amikor egy ismeretlen lány a kocsija elé szalad. Az ütközést ugyan már nem tudja elkerülni, de szerencsére a sokkon kívül a csinos lánynak semmi baja sem lett. A biztonságot kedveért kórházba viszi, ahol kiderül,

hogy a hölgyet Ginának hívják, és épp maffiózók elől menekült a baleset előtt. Önhibáján kívül belekeveredett egy igen sötét és szövevényes bűnügybe, melyből egyedül nem bír kikeményezni. Brian természetesen nem hagy magára egy ilyen szép hölgyet a bajban, így kezdetét veszi egy drótt rohanás a nyomasztó New Yorktól egészen a napfényes Kajmán szigetekig. Ütközben rengeteg érdekes fazonnal találkozhatnak, de egy pillanatra sem feledkezhetnek meg arról, hogy a maffia bérgyilkosai a nyomukban loholnak.

ZENÉBŐL, HANGHATÁSOKBÓL ÉS BESZÉDBŐL JELES.

Kevés olyan játék található ma a piacon, melynek a zenéje ennyire magával ragadná a játékost. A Runaway készítői meglehetősen szerencsés füllel választották ki a demónyagok közül a Liquor nevű spanyol banda anyagát, melyben Vera nevű énekesnőjük egzotikus hangjával elbűvölte a hallgatót. A főcímdalként funkcionáló Runaway erősen slágergyanús szám, érdemes meghallgatni. Nagyon ritka, hogy számítógépes játékokhoz dalt írjanak, pedig egy-egy jobban sikerült alkotás igencsak feldobja a színvonalat. Bizonyára sokan emlékeznek még a Delphine cég Darkstone-jára és az ahhoz készült videoklipre. Ezt a kis 70 megás file-t azóta őrzgetem a winchesteremen, és bizony még ma is előveszem néha, s lejátsszom, annyira bejött az a zene (gyanítom, hogy a Runaway muzsikája is hasonló sorsa jut). Nem lehet rosszat mondani a hanghatásokra és a szinkronszínészekre sem. A hangokért felelős csapat minden apró részletre odafigyelt, a táskák átvizsgálásakor például még a cipzár hangját is hallhatjuk. Mi-

vel a játék először spanyol nyelven készült el, így az angol változatot csak utólag, profi hangszínészekkel vették fel Kaliforniában. A honosításban közreműködő profik olyan cégeknek bizonyították hozzáértésüket, mint a Disney, a Nintendo vagy a Paramount.





RAJZBÓL SZINTÉN JELES. Nem tudom, ki hogy van vele, de mostanában kezd elegem lenni azokból a játékokból, amelyek ész nélkül arra törekednek, hogy a valóságot minél életszerűbben jelenítsék meg a képernyőn. Ritka kivételtől eltekintve ezek a próbálkozások kudarcra vannak ítélve, katasztrofális próbálkozásokkal lehet találkozni. A Runaway ezen a téren is nagyot alkotott, visszanyúlt a klasszikus, kézzel rajzolt kalandjátékokhoz, és sikerült olyan képi világot megteremtene, amely nevetget ráver két kört a manapság oly divatos renderelt-műanyag kinézetre. A grafikusok ügyesen ötvözték a 2D-s, kézzel rajzolt háttereket a 3D-ben lemodellezett, majd 2D-be visszatejt karakterekkel és tárgyakkal. Ennek a technikának köszönhetően a szereplők animációja rendkívül profi lett, de mégsem ütnek el a 2D-s hátterektől. A felbontást fixen 1024*768-ban rögzítették, ezen változtatni nem lehet. Egyedül az átvételi animációkkal voltak gondok, ezek a rajzfilmek bizony jóval életlenebbek és pixelesebbek voltak, mint maga a játék. A Runaway méretes karakterei nagyon bejöttek, végre nem kell azt találgatni, hogy kivel is beszélünk éppen. A legtöbb felvehető tárgy a képernyő végigbongészése után észrevehető, néhány helyen találkoztam csak olyan esettel, hogy „pixel-

vadászatot” kellett alkalmaznom a keresett tárgy előkerítésére.

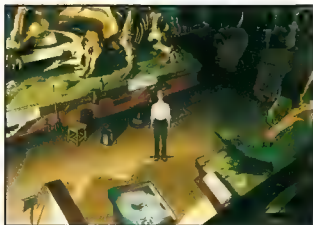
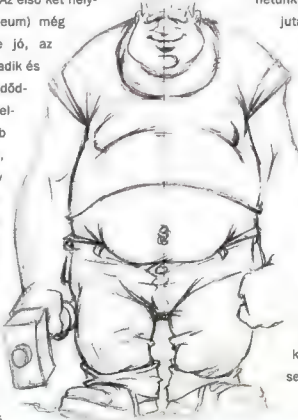
A SAV ÉS A BORS: AZAZ A JÁTÉMENET.

A kalandjátékok tudorai jól tudják, hogy a kiemelkedő grafika és zene semmit sem ér, ha a játék nincs tele jobbnál jobb logikai fejtrökökkel és rejtvényekkel. A Runaway alkotói azonban ezen a téren sem vallottak szégyent, látszik, hogy a klasszikus Sierra, Revolution és LucasArts kalandjátékokon edződtek. A Runaway is ezt a point'n click stílust alkalmazza, meg lehetőséget a sikerrel. A játék összesen hat fejezetből áll, ezekben nagyszámú fejtrört zsúfoltak össze. Az első két hely-

szőn (kórház, múzeum) még csak bemelegítésre jó, az igazi kalandok a harmadik és a negyedik pályán kezdődnek. A sivatagban és a szellemvárosban már több helyszínt kell bejármunk, ezeken a helyeken bizony alaposan el kell engednünk a fantáziánkat, hogy rájójunk a nyakatekert logikai feladványokra. Először a játék lineartása kicsit zavart, de a vége felé már egyáltalán nem okozott gondot, beláttam, hogy szinte az összes nagy klasszikus kalandjáték erre a sémára épült. Tapasztalt kalandjáté-

kosoknak nem okozhat komoly nehézséget, szerintem meg sem közelíti a nagy etalonok (Monkey Island 2, Day of the Tentacle) nehézségi szintjét. Sajnos a Runaway nem a humoráról lesz emlékeztető kalandjáték, ezen a téren inkább a Revolution-féle Broken Sword sorozatra emlékeztet. Sajnos az erőszak sem maradt ki a játékból, a rosszfiúk szemében és nélkül megölik az útjukba kerülő ártatlan szereplőket is. Ráadásul a játékban még transzba kell esnünk egy halottidészhez is, amelyet első nekifutásra egy füves cigarettá elpöfékelésével próbálunk meg előidézni. Érdekes megközelítés, kíváncsi vagyok, hogy az efféle dolgokra oly érzékeny amerikaiak milyen kategóriába sorolják be a játékot.

A logikai fejtrörök nagy része kikövetkeztethető, alaposan végiggondolva az eseményeket rájövünk, mit is kell tennünk a további jutás érdekében. A legnagyobb baj az, hogy a fejezetek elején szinte semmiféle támpontot nem kapunk arról, hogy tulajdonképpen mit is kellene tennünk. Még szerencse, hogy a felesleges tárgyakat a gép elveszi minden új fejezet elején, így nem kell az összeset végigpróbálgatnunk a gyanús helyeken. Néhány helyen azonban teljesen logikátlan megoldásokat kell alkalmazni, ilyenkor visszagonolva meg magunk sem értjük, hogy jutott eszünkbe az az idióta ötlet. Kár, hogy csak Briant irányíthatjuk, érdekes lett volna látni Gínát is „ak-





ció" közben. A Monkey sorozat után nekem nagyon kevésnek tűnt azoknak a karaktereknek a száma, akikkel kommunikálhatunk menet közben. A két főszereplő mellett csak 11 karakter található a történetben, ami bizony édes kevés, ráadásul a velük való kommunikáció is másodlagos szerepet töltött be a rejtvények mögött.

Különösen jó ötletnek tartottam viszont az ötletes logikai feladványok beépítését a játékba. Nem is emlékszem már, mikor fordult elő velem utoljára, hogy játék közben arra kényszerültem, hogy papírt és ceruzát vegyek magamhoz a lehetséges kombinációk lejegyzéséhez. Néhány ötlettel már találkozhattunk korábban is (a hogyan tegyünk pontosan négy liter vizet egy kannába, ha csak öt és három literes edényünk van kéznél fejtörő volt már a Die Hard sorozat harmadik részében, de aki Xboxon nyomta a Knights of the Old Republicot, annak sem okozhat túlzott nehézséget a feladvány), de ez semmit sem von le ezek értékéből. Végre egy játék, amelyben a reflexeink helyett inkább az agyunkat kell megtornáztatnunk. Bizonyos részekben a készítő ugyan túllőttek a célon, de kellő kintartással rájöhettünk a megoldásokra, és amennyiben sikerül megállnunk, hogy egyszer sem néztünk bele a végigjátszásba, akkor a Runaway maradandó élményt fog nyújtani.



ÉS AKKOR JÖJJÖN A VÉGBÍTÉLET! Minden hibája ellenére a Runaway határozottan jó játék, csak ajánlani tudom a kalandjátékosoknak. A nyelvezete nagyon könnyű, alapszintű angol nyelvtudással bárki boldogulhat vele (amennyiben nem győznék kívánni a magyar változatot). A mérete meglehetősen riszáló első pillanatban, a három CD-ről közel két gigát telepít fel a winchesterre, ráadásul ezen felül bizonyos helyeken bekéri a második, illetve a harmadik CD-t is. A gépígyénye nevétségesen alacsony, simán elfut egy 300 MHz-es Pentiumon 32 MB RAM-mal. Kalandjátékról lévén szó újrajátszhatósági értékéről nemigen beszélhetünk, bár a feladatok vannak olyan logikátlanok, hogy néhány év múlva teljesen elfelejtjük őket, és akkor ismét nekifájtunk (épp most küzdünk a Day of the Tentacle-lel, és annak ellenére, hogy legalább háromszor végignyomtuk, még mindig elakadunk benne). A spanyol



fejlesztők jelen pillanatban gőzerővel dolgoznak a különböző honosításokon, de amennyiben a Runaway sikeres lesz az USA-ban is, úgy számíthatunk a második részre, sőt azt sem tartják kizártnak, hogy a két korábbi kalandjátékukat (IGOR, Hollywood Monsters) is újra kiadják korszerű grafikával. Mi szurkolunk nekik, jó lenne, ha ez a stílus ismét feltámadna. ■ Mocsy



> ÉRTÉHELES

90%

PRO Végre egy klasszikus kalandjáték hangulatos zene

MONTRA Túl rövid humor mellőzése fejtorók logikátlansága

1 CD melléklet

> TRÁD

Day of the Tentacle
Curse of the Monkey Island
Broken Sword 2

icantkillm	Isteni képességek be
fleshnblood	Isteni képességek ki
braindead	Ellenfél intelligenciája (MI) ki
einstein	MI be
icantsee	Ellenfél nem lát
icansees	Újra lát
freezecam	nézőpont rögzítése
thawcam	felooldása
toohardforme	játék befejezése
charwireon	karakter drótváz be
charwireoff	karakter drótváz ki
worldwireon	drótváz világ be
worldwireoff	normál világ
gamespot	lőszér
voodooextreme	Bazooka
softwarebuys	Gránátok
weldme	Welding Torch
buzzbuzz	Buzzsaw
boomstick	Pumpgun
rapidfire	Machinegun
silcendice	Maimer
lightmeup	Flamethrower
cooloff	Pak Gun
icop, mcop, hcop, rcop	különböző szintű rendőrök
varmint	patkány
bustamove	táncos



AQUANOX 2: REVELATION. A Játékot parancssorból indítsuk, ahol megadhatjuk az alábbi paramétereket. Ha van parancsikon, akkor annak "céf" mezőjébe is beírhatjuk a program neve után. **"-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice"**

Így indítva, játék közben a funkció billentyűkkel kapcsolhatunk ki/be némi segítséget.

F7	Sérthetelenség
F8	Láthatatlanság
F11	Küldetés teljesítve
F12	Kudarac

AGE OF WONDERS 2: SHADOW MAGIC. Nyomjuk le egyszerre a CTRL + Shift + S billentyűket. A megszólaló hangot követően írjuk be a kódokat.

gold	sok arany
mana	sok varázslat



explore	teljes térkép bejár
fog	kód kikapcsolása
research	minden varázslat
win	győzelem
towns	minden falu megjelenik a térképen
spells	ingyen varázslatok
Instantprod	előállítás azonnal
Instantres	a kutatás rögtön elkészül
emergehero	jőjj elő hősi varázslatnak tritos szava



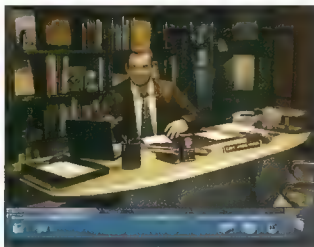
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION. A játék 100%-os teljesítése után megjelenő anyagokhoz mentésünk turkálásával is hozzájuthatunk.

Keressük meg a "SavedGames" mappát, a benne lévő mentésünket pedig nyissuk meg a jegyzet-tömbbel.

Az utolsó sorok írják le az öt helyszínen elért eredményünket. Javítsuk át valamennyit a következő értékekre:

```
[#evd: 100, #hint: 0, #ranking: 3, #bonus:
10, #score: 100],
```

Az utolsó ilyen sor végéhez 25 bónuszt írunk.



TENNIS MASTERS SERIES 2008. A főmenuben
TAB+Shift, majd a kódok begépelése.

YEFETDOVI	Leyton Hewitt
CALLSOMEBODY	két játékos egy ellen

ENDSEASON idény befejezése 10000000000\$
jutalommal

STATE OF EMERGENCY. Térképek engedélyezéséhez a következőt kell tenni:

Chinatown A Capitol City Mall helyszínén káosz módban 25000 pontot kell elérni

East Side	Chinatown-ban 50000 pont
------------------	--------------------------

Corporation Central East Side-on 100000 pont



SKATEBOARD PARK TVCOON 2004. Játék közben gépeljük be az iamacheater kódot, majd ezután a következő billentyűkombinációkkal könnyíthetjük meg játékunkat:

[Ctrl] + M 10000 dolcsiért
[Alt] + Z Még egy gördeszkeásért

RE-VOLT. A játék megkezdése előtt, mikor nevünk felől érdeklődik a program, használjuk a következőket:

CARNIVAL	Bármely autót választhatjuk
TRACKER	Minden pálya
SADIST	minden fegyver (jobb shift-el lehet váltani)

MAGGOT	Tiny mód
FLYBOY	HiFi mód
TVTIME	F6 és F5 kamerák engedélyezése játékon belül

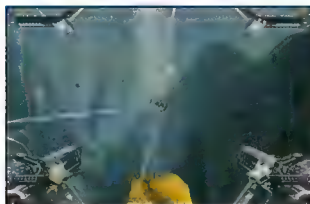
URCO UFO választható
CHANGELING Futam közben a Page Up/Down billentyűkkel járművet lehet cserélni
DRINKME apró autók

A járművek tulajdonságait egy szövegszerkesztővel változtathatjuk meg. A "cars" mappán belül válasz-
szuk ki a tuningolni kívánt autó mappáját, belőle
nyissuk meg a Parameters.txt fájlt. A TopSpeed
melletti érték pl. a végsebesség. (Ne feledjünk el előt-
te az evb biztonságát mentést készíteni a fájlról.)

AQUANOX 2: REVELATION

Felvezető: Mészáros

Előzetes: Mészáros



Íme a játék, amelyben szokatlanul mélyre merülhetünk. Egyrészt a tengerszint alá nagyjából 2500 méterrel, s közel ugyanilyen mélységeibe a történetvezetésnek – amennyiben az átlag akciójátékok filozófiai tartalmát tekintjük felszínnek.

A Massive Development mindig más és más csáberővel ruházta fel víz alatti sorozatának tagjait. A legvonzóbbra kétségtelenül az első példány, az Archimedean Dynasty sikerült. Már pusztán környezetválasztásának eredetiségével elismeréseket váltott ki, s mivel ehhez még kiváló játékmenet is társult, méltóságteles atom-tengeraltatójának kijáró tisztelettel kezelik nevét a játéktörténelemben mindmáig. A folytatás öt év várakozás után, 2001. őszén csobbant a mélyvízbe, s süllyedt is el azon nyomban. A színhely és a főhős megmaradt, de az élmény eltűnt – cserébe ugyan átlagon felüli látványt nyújtott a vertex shadelt vízfénék, ám ezt vajmi kevesen érezték megfelelő ellensúlyozásnak. Az emlékezetben azóta is GeForce 3 (vagy inkább DXB) benchmarkként él. Az Aquanox 2 köszönetképpen a középső testvérnek, csendben úszott be az akcióorientált programok háborgó vizére, s mindössze egyetlen igaz törtépet tartogat – az sem biztos, hogy

a shooter / szimulátor rajongók többségének páncélján lyukat üt.

A történet az, amely a hamarosan tárgyalt bágyasztó játékmenetet elviszi a hátán, az, amely kizárólagos ösztönző erővel hat a kihajózásra újra meg újra. Megismerését ezúttal elsősorban nem animációk segítik, küldetéseinket ugyanis merőben új szisztémájú felület fogja közre. A Massive-tól megszokott, elvárt ropant igényes, hangulatos és esztétikus menürendszeren túl részletesen kidolgozott prerenderelt animálós képeken keresztül bepillantást nyerhetünk a bázisunkként szolgáló hajó helységébe, vagy az aktuálisan kikötőt nyújtó város egyes helyeire, s itt különböző emberekkel kommunikációt kezdeményezhetünk. Ront az összképen, hogy csak a lineáris sztori által megszabott személyekkel, a megszabott időpontokban beszélhetünk, ám ez így is annyi alkalmat jelent, hogy igen ritkán jelentkezhet igény többlet-diskurálásra. A párbeszédnek mindegyike kitűnően szinkronizált, kifejezetten stílusos és ami az igazán meglepő: amellet, hogy kiválóan csavarja és fokozatosan mélyíti a történetet, sokszor valóban elgondolkodtató, megfontolandó mondanivalót hordoz. Először magam sem hittem el, megrogzított próbáltam közhelynek bélyegezni minden kulcs gondolatot, s bár jónéhány valóban sokszor visszhangzik manapság, a Revelatíonban (egyik jelentése épp" kinyilatkoztatás, jelenés)

mégis sokkal több a velő, mint a számítógépes játékok nagy átlagában. Az Aquanoxhoz képest végbe ment általános komolyodást (komorodást) a kissé groteszk rajzokat felváltó, a párbeszéd során megjelenő sokkal részletesebben megmunkált, igényes portrék is fokozzák. Többségük véleményem szerint olyannyira jól sikerült (főleg a női arcképek), hogy majd' akkora szerepük van az egy-egy karakter iránti érdeklődés felkeltésében, mint a jellemeket feltáró szövegeknek. Nem tudom, mennyire lehetek vele egyedül, de engem kifejezetten érdekelt a játékban feltűnő figurák történetei, motívációi, s kíváncsi voltam, legközelebb mit szólnak fokozatosan személyiséggéjűdő főhősműhöz. Aprópó főhős: az első két epizódot nagyvagyány Emerald „DeadEye” Flintjének búcsút intve (közvetetten azért feltűnik) egy család nélkül maradt, mégis meglepően idealista zöldfülű bőrébe bújhatunk, aki bár bárgyúságával sokszor képes felhúzni idegeneket, az érdekesítő és átlátható történetvezetésre mégis több esély nyújt, mint elődje. Míg az intróban még világmegváltó álmokat táplál, hamarosan szembesül vele, hogy tapasztalatlanságának köszönhetően könnyedén kiájtázták, s egy hamis segélykérésrel eltávoztatta őt egyetlen örökségét (?) jelentő anyahajójáról visszatérve máris a bitorók parancsára kell ugrálnia. Kalózkodás, zsoldos meló, kincs vadászat után / alatt aztán a szerelem átrendezi

a prontást, mi meg közben érdeklődve asszisztálunk...

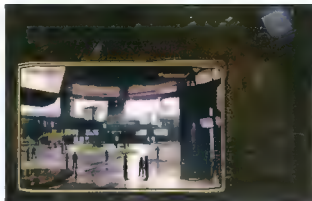
... kemény küldetések tucatjain keresztül, amelyek mint már mondtam, sokkal mérsékeltébb mértékben motiválják az embert. Odamenni és szétlőni, másfelé indulni, de végül odamenni és szétlőni, esetleg bonuszként eztán még újabb helyre elmenni, majd szétlőni, netán valakit védeni, és a másikat azért szétlőni – így szólnak sarkítottan a küldetések eligazításai. Mi tagadás, kiválóan ellensúlyozzák a történetet. Menteni persze csak a dokkban lehet, ami egyáltalán nem jelentene problémát, ha egyből a víz alatti tüzharck kellős közepébe csöppennénk, de általában nem csöppönünk, hanem oda kell evészünk, s ez az esetek többségében unalmas perceket emészt fel, a ma rohanó világában pedig ez nem csekély negatívum. No de nem is olyan jelentős, mint a műagykut nem használó ellenfelek, márpedig ezek itt olyanok. Nincs csapatszellem, nincsenek formációk, van helyette folyamatos kavargás és lövöldözés, ami életünk megkeserítéséhez persze épp' elegendő, meggyőzőnek mégsem nevezhető. (A rögzített lövegek intelligenciája ellenben kielégítő.) Még nagyobb probléma az, hogy a fenietek emben játékosokkal semmiképp sem válthatjuk fel. Multiplayert még csak deathmatch formájában sem találni, holott a teljesen térbeli egymás ellen vívott harcban – főleg érdemi űrszimulátorok hiányában – azért akad vonzerő. Ezért az Instant Action menüpont alatt újra sorba rendeződő, egyszer már teljesített küldetések, s a teljesítményünk függvényében elnyerhető bónusz csaták nem kárpótolnak.

Hardkor játékosok szívét talán megdobogtathatja, hogy az irányítás az átlagemberek számára épp' emészthető fps mód mellett átkapcsolható szimulációba is, ahol jó néhány paraméter segítségével relatíve részletesen szabályozható a tengeralattjárás élethűsége. Nos, ez alapján én teljes mér-



tékben alkalmatlan lennék bármilyen víz alatti bárka kontroll alatt tartására, úgyhogy dicséretes, amiért az egyes hajótípusok különbségei már arcade stílusban is roppant érzékletesen kifejeződnek. Mert ugye a sorozat őseimek, a kívánt ladi kiválasztása (venni nem, csak zsákmányolni lehet őket a történet megadott pontjain) s annak fegyverekkel, kiegészítőkkel történő felszerelése (emezek jutalomként nyerhetők, s mindegyik városban megvehetőek – természetesen minél később járunk a történetben, annál durvább kiszerelesben) változatlanul a saját feladatunk. Sajnálatos módon a paletta nem sok elemmel frissült az eltelt két év alatt.

Az AquaNoxhoz képest a történettel együtt a látvány is komorabbra fordult, azonban a játékmennel is párhuzamba állíthatjuk, amennyiben a monotonitását vizsgáljuk. Bár a terep uralkodó színe mindig attól függ, éppen merre járunk a világtegeren, összességében jóval kevesebb az élénkzöld árnyalat, s az úszkáló tavrörzsa. A domináns egyértelműen a barna, s így a komplett tenger jó néhány tónussal sötétebbnek hat a két évvel ezelőtti állapotnál. A víz alatti hatás a sodródó planktonok és a hullámmárvány ellenére nekem most sem jött át – sokkal inkább éreztem úgy, mintha egy másik bolygó felszínén játszanék. De legalább a poligongazdagága megfelel ennek a felszínnek és a rajta úszkáló haljoknak. Az építmények esetében már a szegénység a megfelelőbb szó, a textúrázást tekintve pedig kb. ugyanez a helyzet. Tükröződés, robbanás, s minden egyéb, mi fény árnyék, szintén az erős közepkategóriát támasztja – igaz, e tekintetben nekem nincs is igényem többre. A grafikai beállítások még mindig kiválóan paramétrezhetőek, s a gépigény is elfogadható szinten mozog. Kifogásokat leginkább művészeti tervezők munkájára tehetünk – ha mosott vagy szögletes felületeken s ezek étvágán nem is kesereghetünk, a fantáziátlan egyhangúság



csak megadja a lehetőséget. Lehúzni ugyan nem lehet érte, de ezt a részt a látvány már egyáltalán nem viszi el a hátán.

Muzsikák terén is hasonló a helyzet. Hangulatos, bár nem olyan erőteljes darabok váltják egymást, mint az AquaNoxban. Stílusuk, dallamuk is akad, ütemre rezgetik a kezét, de ettől még nem lesz élvezetesebb a játékmélet. A fegyverek, robbanások dörge a felszínen kitűnően elmenne, víz alatt azonban határozottan úgy gondolom, másképp kellene szólnia. A szinkronnal már foglalkoztunk – ahhoz képest, hogy a fejlesztő és a kiadó is német, igazán kiváló angol hangokra találtak.

Ez, tehát az AquaNox folytatása. Nem épp egy vad, mindenre veszélyes cápa, de így, akciódúsoktól szokatlanul tisztességes történettel, nem öncélú és közhelyes, hanem építő bölcselkedéssel megáldva, kisebb mérsékléssel már reális az ára. ■ **LUCAS Z**

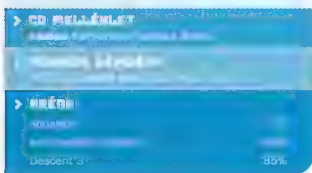


> ÉRTÉKELÉS



PRO «Bo gorit karakterek, klüpos » város parbesze dei es az ezek által korefogott tortenet

MINTRA shoot em up játékmélet » egyhangú látvány » multiplayer hany



REBELS PRISON ESCAPE



Ismét egy magyar fejlesztésű játékot volt szerencsém megízlelni. A Philos Labs neve bizonyára nem cseng ismeretlenül számotokra, így máris egyértelmű, hogy ki a fejlesztő. Kicsit hektikusan ugyan, de eljutott megjelenése küszöbére a Rebels: Prison Escape című játékuk. Hosszú időn át Alcatraz néven fejlesztették, majd hirtelen klapadtak az információcsatornák, sehonnan sem lehetett információt szerezni a fejlesztés állapotával kapcsolatban. Sokan már nem is bíztak a projekt életképességében, jómagam is halottnak hittem. Szerencsére nem ez volt a helyzet, így aztán egy komoly név és kiadóváltás után a Philos úgy döntött, tovább próbálja öregbíteni a hazai játékfejlesztés hírnevét. A beharangozott ficsőrök alapján nagyon kellemes játéknak ígérkezett a Rebels. Őt különböző tulajdonságokkal rendelkező karakter, 360 fokban pörgethető – zoomolható kamerarendszer, innovatív interfész, non-lineáris játékmenet és egyszerű AI. Tény, hogy Philoséknak sok mindent sikerült megvalósítaniuk a fenti listából, mégis a játék maga jó pár hibája és lassúsága miatt sokaknak okozhat bosszúsággal teli percekkel kapcsolódás helyett.

SZTORI. A történet természetesen fantázia szüleménye. Egy picike államban egy erősen németes nevű csóva, Friedrich vezetésével diktatorizmus alakul ki. Annak jól bevált rendje, s módja szerint saját titkosrendőrségével tartja kezében a hatalmat, ezzel rettegésben az országot. Természetesen ezt a jólelkű polgárok nem viselik sokáig, és ellenálló szervezetek alakulnak, amik partizánakcióikkal igyekeznek bomlasztani Friedrich hatalmát. Itt jön a képbe négy hősünk, Blake, Jeffrey, Alexandro és Alicia. Ők alkotják az A.R.M. (Alliance of Rebel Movements) csoportot, melynek vezére Blake, a veterán baka. Az intróból megtudhatjuk, hogy korábban sikerült annyira halknak és eredményesen tevékenykedniük az A.R.M.-mel, mint szeretett volna, mert egy késő délután maga Friedrich jött el hozzájuk látogatába titkos főhadiszállásukra. Mondanom sem kell, hogy Friedrich nem igazán örült az éppen tervrajzaik fölött görnyedő ellenállóknak, így kisebb csetepaté után bebörtönözte mindnyájukat. Ezen a ponton kapcsolódunk be a sztoriba, amennyiben a New Game felíratra bökünk. Természetesen az egész forgatókönyv maga nem annyira egyszerű, nem csupán abból áll a játékos feladata, hogy megszökjön a játék által tartalmazott mindössze hat helyszínről, hanem ezzel egyidejűleg

fényt kell, hogy derítsen az Alcatraz titkára (mely ebben a játékban NEM egy börtön) és egy titkázatos agy mosó szérum szerepére, és annak kapcsolatára az egyik A.R.M. taggal. Ennyit kell feltétlenül tudnotok ahhoz, hogy ne rontsam el a játékokat, amennyiben szeretnétek végigjátszani a játékot.

INTERFACE-IRÁNYÍTÁS. Első ránézésre nagyon Commandos szagú a játék, második ránézésre még egy kis Syndicate-et is fel véltém fedezni, ami kifejezetten meleg és borzongató hatásokat keltett bennem, noha a világ, melyben a Rebels játszódik messze nem cyberpunk, sokkal inkább a Verne regényekből megismert fantáziavilág. Nem lehet ok a panasza, a hat pálya helyszínei részletgazdagok, kontrasztosak, és ami a legfontosabb, a játékosnak kedve támad játszani rajtuk. A kamerakezelés eleinte kissé szokatlan lehet, hiszen valóban bármikor, bármilyen szögben állíthatjátok a nézetet. Ezt a harmadik egérgomb lenyomásával tehetitek meg, éljetelek is vele, nagyon sok szituáció lesz, mikor nem elég az izometrikus nézetet használni. Sőt, érdemes az egész pályát előre átnézni, megjegyezni a bűvölyhelyeket és kifigyelni az örök mozgását. Lehetőségek van a Q gomb lenyomásával a kívánt ór látómezőjét megjelölni, így ha az nem mozdul a helyéről, kaján vigyorral az arcotokon már rohanhattok is megkerülni, ügysem fog észrevenni titeket, amíg nem léptek be a látóterébe. Ezt nem is kell tovább magyaráznom, hiszen a Commandosban már mindenki elsajátíthatta, ha meg még nem, itt megteszi majd. Olyan egyszerű, mint az 1x1. Az irányítást sokat tesztelhetitek, rendkívül felhasználóbarátra sikeredett, a billytyüzetlenségre kézre áll, segítve a gyors és pontos egérmozdulásokat, melyekre szükség van a mozgásparancsok kiadásakor.

Az első pályán a fő karakter Blake, majd ahogy haladtok előre a pályákon, lehetőségek lesz irányítani az A.R.M. csapattagjait. A hat pálya mindegyike más vezetéssel indul, tehát nem irányíthatok mindig mindenkit, feladat-specifikusan kell használni őket. Az első két pályán Blake-et irányítva kell végigküzöldönnötök magatokat, majd kiszabadíthatok szerelőtársakat Jeffrey-t, később Alexandro és egy voodoo mágus is irányítható lesz. Legnagyobb sajnálatomra a börtörűs Alicia irányítását csak a legutolsó pálya második felétől kapni





meg, tehát aki miatta játsza az egész játékkal, az jobb, ha el sem kezd. :)

Mindvégig karakternek sajátos speciális képességei vannak. Ezeket az 1-2-3 gyorsbillentyűkkel érhetik el. Elengedhetetlenül szükségesek a pályák megoldásához, így gyakoroljátok őket sokat. (Hulla tettetése, horzobán bújás, hangutánzás, csapdakészítés, fajtogatás stb.)

Ebben a műfajban standardnak számít a leütött-megölt hullák kevésbé frekvenciált helyre cipélése, így itt is helyet kapott, a baloldali control gomb segítségével válthattok hullaszekrérré.

Settenkedni a C gomb segítségével lehet, amire nagy szükség is van, ugyanis a játékmotort úgy írták meg honfittas programozóink, hogy minden egyes zaj, amit a főhős cipője, puskája, vagy bármilye kelt, azonnal felkelti az éppen átszító órkó érdeklődését. Sőt, még a szintkülönbségekre is „áthallanak”. Aprópó, szintkülönbség! Az F és R billentyű felel az épületek felső és alsó szintjének eltüntetésére. Nem egyszer kerültek majd olyan helyzetbe, hogy a térképeken (M billentyű) bejelölt feladatpont közelében vagytok, mégsem láttok semmit, amit használni lehetne. Ez az az eset, amikor elfelejté a játékos, hogy három dimenzióban kell gondolkodni és bekapcsolni a padlás nézetet is. Ne aggódjatok, annyira nem vesztes a helyzet, az első pálya végére már simán vágni fogjátok, hogy miről beszéltek. :) Addig viszont készítsétek be a guminyuszt, aminek nem árt, ha csapkodjátok dühötökben. Jobb, ha veszték egy újat is, mert a Rebels NEHÉZ játék. Az első pályákon még csak csak átvégződi magát valahogy a játékos, de a későbbiekben frusztrálóvá válik az állandó QUICK LOAD képernyő. Életemben nem mentettem annyit, amennyit a 14 óra Rebelzés alatt. Kis szerencsével (és nagyobb türelemmel) végigjátszható

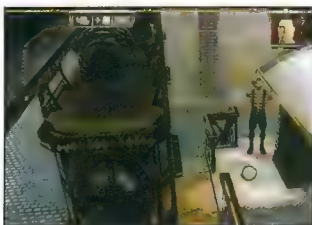
10 óra alatt, de akkor már östehetség veszélye forog fent véleményem szerint. Mindenképpen kihírást jelent tehát, aki szereti ezt a stílust, mindenképpen ugorjon neki, sok kellemes meglepetésben lehet része!

HANGON - ZENE - GRAFIKA. Kellemes meglepetés a Rebels mind hangok, mind grafika terén, ugyanakkor egyikben sem nyújt kiemelkedő teljesítményt. Negatívum továbbá a motor gyengesége teljesítménye. Egy high-end gépen teszteltem, de voltak pillanatok, mikor elgondolkodtam rajta, hogy vajh most ennyire szép-e a játék, hogy ennyit kell matekiznia a gépnek, vagy véletlen visszatartam a 600mhz-es Duront a 3000+os Xp helyére?! Tényleg botrányos! Arról már nem is beszéllek, hogy felesleges a főmenüben a video menüpontot, nem láttam felbontásváltási lehetőséget, így fix 1024x768-as felbontással kell operálni végig. Ez a nagyobb képátlójú monitorral rendelkezőket zavarni fogja, a gyengébb gépet nyúztató gémekeket pedig még inkább. :) Csúpn két előre renderelt animációt látni a gémben, az intró és az outró. Minden közben történet a játékmotor számol, motion capture-ölt modellekkel. A mozgások kicsit elütöznének tőnk, tele felesleges mozdulatokkal. :(

A hangok tiszták, atmoszférikusak, jól eltaláltak. A rosszfiúk kiáltásai ugyan már az első pálya végén zavaróak ismétlődésük miatt, a lassú zene, a környezeti hangok kárpótolnak érte. A szinkronhangok átlagosak, illeken a karakterekhez, de semmi több.

VÉGÍTÉLET. Bevallom vegyes érzelmekkel álltam neki tesztelni a játékot. Eleinte mintha a fogamat húznák, annyira idegesítőnek találtam pár dolgot. Az idő múlásával azonban szépen lassan

megcsillant itt-ott az átlagon felüli játék lehetősége. Valamiért úgy éreztem (melyet a Philos egy volt dizájner megerősített beszélgetésünk során), hogy sokkal több pályásra tervezték az egészet még koncepció szinten. Legalább 12 pályára elegendő anyag és történetem áll rendelkezésre egy ilyen projektben, ezzel a fejlesztők is tisztában voltak, mégis ennyi lett belőle. Több-ször érződött, hogy a cselekmény egy-egy csak szöveg szinten elmesélt része mind egy pálya lehetett volna, egy új helyszín, új élményekkel. Kiváncsi vagyok, milyen értékelést kapott volna, ha kicsit többet tesztelik még az apró bugok kiszűrése miatt, továbbá, ha kétszer ekkora lett volna a játszható területek száma. Így egy erős közepes érdemelt, szép próbálkozás, többet érdemelt volna. ■ ■ ■ **MMK** ■ ■ ■



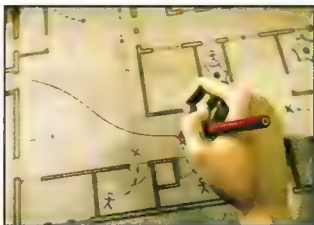
> ÉRTÉHELES

grafika	17/25
zene/hang	09/15
játékmeny	23/40
kategórián belüli	09/15
összesen	39

PRO hangulatok, megáztatás, kellemes utatnyit

MONTRA gégegy, apró bugok, rövid sztori

> CS. MÓLYSÁG
Commandos
Commandos 2





A Stalag Luft III, második világháborúban létrehozott német fogolytábor emléket eleveníti fel két idel évforduló is. Az 1944 tavaszán történt legendás, a „Nagy” Jeizót is kiérdemlő szökés során 76 szövetséges katona hagyta el, egy maguk ásta alagútton

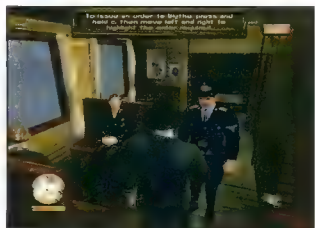
át a szigorúan őrzött létesítményt. Ez volt a legnagyobb, legjobban szervezett, sikeres fogolyszökés a háború során, éppen 60 évvel ezelőtt. A másik A Nagy Szökés címmel 40 éve bemutatott, az eseményeket hűen fellelevenítő filmhez kapcsolódik.

resztül biztosítani, hogy mindketten épségben lekerüljenek a Gestapo által ellenőrzött vonatról, majd egy légitámaszpontnál indulva a biztonságba jussanak.

Taktikai megfontolásokra, elmét próbáló ötletekre, cselekvések összehangolására, tehát mindarra, amit a történet, a film és az azonos témájú antik 8 bites játék ismeretében elvárhattunk, nem lesz szükség. Ennek ellenére a Great Escape megérdemli a jónak számító értékelést, amit a változatos kűdetések és a remek hangulat támaszt alá.

A HARMADIK BIRDALOMBAN. Kűdetésenként jelentős méretű területeken kell megoldanunk a feladatokat. Ezek között azonban nemcsak külső és belső tereket, városi utcákat, erdei támaszpontokat találunk, hanem olyan különleges helyszíneket is, mint egy Lancaster bombázó fedélzete, vagy egy haladó vasúti szerelvény.

Mivel hőseink nem tartoznak Lara Croft kisasszony felmenői közé, egészen hétköznapi módon járnak, kelnek. Mozgásuk leginkább a rejtőzkűdés elemét tartalmazza, mint a gugulolás, hasalás, onosás. Semmi ugra-bugra, szaltó meg lesztűrt ritemberg. A tereptárgyak használata is egészen korlátozott. Ha lehet, akkor pl. egy ládára felmászni ugyanolyan műveletet jelent, mint egy a kezűnkben lévő tárgyat használni. E tárgyak kizárólag a feladat teljesítéséhez szükséges kacsatok, nehogy a játékos túlkombi-



A Desert Storm fejlesztéséért is felelős Pivotal Games a jogok megszerzésével, a filmre támaszkodva készítette el a történetet feldolgozást, melyben lehetőségünk adódik részt venni nemcsak a „Nagy”, de több más szökési kísérletben is.

A számos eddigi példa alapján talán leszögezhetjük, hogy a film és az interaktivitás az külön műfaj. A kettő közötti sikeres átjárást azonban nagyon kevesen találják meg. Erről szólnak – hogy csak a legutóbbiakat említsük –, a Gyűrűk Ura, a Mátrix, a Starsky&Hutch játékokat bemutató írások. A fő dilemmát talán a filmhez való ragaszkodás mértéke határozza meg. Ezt felismerve és persze a fejlesztők korábbi tapasztalatainak felhasználhatósága miatt is, a Great Escape nem ott kezdődik, ahol a film. A filmben is szereplő négy karakter köré szűtt sztorit kiegészítették előzményeikkel, hogyan kerültek a Luftwaffe által fenntartott tábor drótkerítése mögé. Így a 18 kűdetés közül mindössze három zajlik a Stalag Luft III területén. Előtte és utána külön utakon járnak hőseink. Az egyéni akciók rejtőzkűdős, őrk és fénykévek elől bujkáló játékmeneke így sokkal távolabb kerül a film hangulatát olyan jól kölcsönző látványvilágtól és a náci hatalom alatt álló környezettől. Az eredeti történet mondanivalója ezzel szemben a szervezett csapatmunkára épül. Azáltal, hogy a németek egy helyre szállították a notórius szökevényeket, maguk kovácsolták egyébe a szökésre legalkalmasabb csapatot.

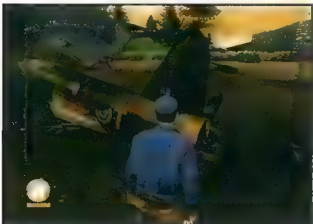
A csapatmunka nyomait a játék során két kűdetésbe csempésztek be a fejlesztők. Handley vak társával szökik, így neki kell egyszerű utasításokon ke-

nálja a dolgot. A legtöbb esetben még a tárgyak összeszedésének a sorrendje is kötött, mivel azok egyenként kapcsolódnak a küldetésen belüli zsinórménten érkező részfeladatokhoz. Hiába, ez a „konzolhangulat”, a szónak nem kifejezetten rossz értelmében.

ALERT, ALERT! Az örök haladása, várható reakciójuk könnyen kismiszerhető. Ez az egyetlen dolog, amit figyelemmel kell kísérnünk, minden más azon múlik, mennyire barátkozunk meg a játék kezelővel. Könnyen kikélmeljük őket a kulcslyukon keresztül, vagy egy sarok mögül kilesve. Az örök csak akkor térnek le a kijelölt útvonalokról, ha megátalmak. A folytatás ekkor attól függ, hogy engedélyezett helyen vagyunk –e. Ha nem, akkor bizony tölthetjük vissza a játékalit. Zajt észlelvé még megmészathatjuk, ha rejtve maradtunk és nem lát meg az ő. Ilyenkor teljesen életszerűen körülnéz, majd legyintve tovább halad dolgára. Bár nehezebbé a játékot, mégis hiányzik valami kis véletlen a friztek életéből. Ezek a fegyelmezett germánok már csak ilyenek. Nem állnak le rágúytán, váltán néhán szót a társakkal...

Vannak helyzetek, mikor nem lehet az űr figyelmét kijátszani. Egyes foglaltságainkat ilyenkor megbírtatjuk valamilyen figyelem elterelő akcióval: „Hé Joe, kimennél az éjszaka kellős közepén a mosdóhoz hangosan énekelve?” És Joe megteszi, feltéve ha ráadunk Joe-ra, ugyanis a feladatokat közlő kis naplónk e trükkökről mélyen haligat.

GYALOGSZERREL MESSZE A HATÁR. A tábor elhagyva a filmet sem érnek véget az események, hiszen a Berlintől keletre lévő Staig Luft III-tól még messze volt a szövetségesek által ellenőrzött, vagy éppen semleges terület. A játékban is különböző járművekkel menekülnek karaktereink. „Cooler King” motoros menekülése ugyan két küldetésnek is témát szolgáltat, az előzmények alatt is előfordul harcokcsi, légvédelmi ágyú, tehát utó használata. A járművek meglehetősen zavaró irányításának megoldására sajnos nem ad lehetőséget a kezelőgombok beállításának lehetősége. A játék nagy részében karakterünket az egérral fordítjuk jobbra-balra, míg a járművek irányításakor a ritkán használt oldalra lépések billentyűt kell használnunk, ami szokatlanná teszi a játékot.



A vonaton természetesen nem kell az irányítással bajlódunk. Átjárhatunk a kocsik között, de még a vagonok tetejére is ki kell mennünk, mindeközben száguld a táj körülöttünk.

A HÖZELHARC. A Great Escape-re egyáltalán nem jellemző az erőszak, ám némely esetben elkerülhetetlen a végső eszköz bevetése. Jól irányzott bal-horoggal könnyen leteríthető a túlbuzgó fritz, ám az örség rádaját, ami általában követi ilyen lépéseinket csak ritkán kockáztatathatjuk meg. Háta mögé kerülve a nyakát kaphatjuk el az óvatlan örmek, de ha fegyverhez jutunk, akkor aztán kiélhetjük visszafojtott agresszióinkat. Persze csak mértékkel, hiszen löszérből is csak annyit találunk, amennyi a feladathoz éppen kell.

EPILÓGUS. A Great Escape II. világháborús hangulatához nem férhet kétség. Az emberek modurlata, arca még a filmből kölcsönzött szereplők stílusát is jól visszaadják. A németjuhász ebek viszont feltűnően nagy evolúciós ugráson estek át az elmúlt hatvan év alatt, mivel nem egészen hasonlítanak a fajta ma látható képviselőire.

A játékmenet, korlátjai ellenére sem válik unalmas-
sá a teljes játékidő közepesnek tekinthető hossza

mellett, ami akár egy egész hétre is kitolódhat. Az utolsó küldetés befejezésével nyílik meg a főmenü „The Greatest Escape” pontja, ami lehetővé teszi bármely küldetés újrajátszását más nehézségi fokokban is. **LÁZI**



➤ ÉRTÉKELÉS



PRO változatos helyszínek > a film elemeinek jó színteretült a alkalmazása

HONTRA grafikai hibák > egyszerű „konzol-os” játékmenet

> CD FOLLOW-UP

1000

> **o3n3**

Desperados® 100% agave nectare 100%



A stratégiai-szerepjátékok trónjáért folyó állandó vetélkedő egyik igen jó nevű szereplője, az Age of Wonders legújabb része valahol fél úton van a folytatás és a kiegészítés között. Az utóbbi kategóriába tartozik, mert csak az egységekben, a helyszínekben és a történetben hoz újat, a játékmenetben, megjelenésben nincs forradalmi változás. Ugyanakkor önálló rész, vagyis nem kell a gépen lennie „alapjátéknak”, és a telepítés során sem kereskedik másik lemez után.

A Heros sorozat egyik legnagyobb ellenfelének legújabb része vadonatúj epizódnak tekinthető abból a szempontból, hogy az Age of Wonders-el most először találkozó játékos sem éri semmiféle hátrányt. Nem csupán egy küldetés lemezről van szó, az igazi történetbe való elmélyedés előtt a kezdők egy néhány helyszínből álló, magyarázatokkal sűrűn megüzdezt tanfolyamon sajátíthatják el a játék kezelését. Igaz ez



Fejlesztő: Triumph Studios ▶ **Kiadó:** Take 2 ▶ **Web:** www.ageofwonders.com

a tanfolyam eléggé gyorsalpoló jellegű, amolyan „jól figyeljenek, mert csak egyszer mondom el” stílusban végigrohan a városépítésen, gazdaságon, egységek irányításán, varázslatokon és a hősök kezelésén. A gyakorlott játékosok ezt a lépést egészen nyugodtan át is ugorhatják, hiszen a kezelésben semmiféle változás nem történt, az új varázslatok, egységek és városfejlesztések bemutatásával pedig nem tőri magát az oktató miszisz.

AZ ÁRNYAK BIRODALMA. A rutinos öreg rókákat majd a játék során érik a meglepetések, melyek közül a legnagyobb kétségtelenül a Shadow World, amely egy párhuzamos létsík. A régi rómaiak bölcsessége, a nomen est omen itt is igaznak bizonyul, és a bajlós nevet viselő sötét világ igencsak gonosz meglepetéseket tartogat. A játékban új fajták megjelenő shadow demon-okon túl mágiamentes területei és a minden nem démonfajú egységre és hőse ható árnyékbetegsége teszi roppant kellemetlenné felderítését, az ott zajló csatákat, és úgy egyáltalán a létezését ezeken a semmilyen lebegő bizarr szigeteken.

Az árnyak földjére mágius portálokon keresztül lehet ki-be járni, ami ugyan nem igényel semmilyen varázslatos képességet vagy tárgyat az átléptetni kívánt egységetől, és nem apasztja az őket vezénylő főnös mana készletét sem, ám nincs túl sok belőlük egy-egy helyszínen, így néha derekas felderítő munkába kerül megjelésük. Ráadásul a mindkét irányba üzemelő átjárókat az árnyvilág lakói is igénybe vehetik, így bármikor feltűnhetnek a démonok a békés, napsütötte erdőkben is. Az árnyak birodalmának megjelenése csak kiegészítette a korábban is felszínre, és földalatti világra szétválasztott rendszert, így a játékosnak gyakorlatilag három egymás alatt elhelyezkedő térrégen kell egységeit irányítani, melyek között csak bizonyos pontokon lehetséges az átjárás. S meg kell adni, hogy a pályatervezők többször is kiharántálták az ebben rejlő lehetőséget, hogy gyakorlatilag a térkép nagy részét fel kell deríteni és elfoglalni, mielőtt a játékos egyáltalán megtalálja a végpótló jelentő városát, vagy aktuális főellenségének utolsó rejtekhelyét.

SZAPORODÓ CSODÁK. Maga a mágiarendszer nem változott, ami egyáltalán nem baj, hiszen a különbö-

ző szférákhoz kapcsolt forrásokból gyűjtendő mana és az abból körönként csak korlátozott számban felhasználható varázslati pontok rendszere már az előző részekben is jól működött. Új mágiából viszont bőséggel akad, kezdetnek mindjárt ott van az új árnyék szféra, de az előző részekből ismerős élet, tűz, halál és többi szféra is mind bővült új varázslatokkal, melyeknek csak egy része kapcsolódik az árnyak világához, illetve az annak mellékhatásai, varázslatai elleni védekezéshez.

Az árnyvilág megjelenése azért annyiban mindenképpen átforgatta a mágiarendszert, hogy a varázslatok egy része nem, vagy csak megváltozott formában működik az árnyak világában, melynek egyes részei ráadásul kifejezetten mágiamentes területek, ahol hiába esik a játékos állandó, vagy hősenek mobil zónájába, mégsem lehet varázslatoknál puffogatni.

Talán még a varázslatoknál is jobban megszaporodtak a mágius tárgyak, ami persze nem jelenti azt, hogy úton-útfélen sárkányből szabálykba, meg sebezhetetlenséget adó páncélokba bottana a játékos. A városfejlesztés vége felé elérhetővé váló saját kreáláson kívül továbbra is csak elfeledett romokban megbújó szörnyekkel összezsapva lehet ilyesmirekhez hozzájutni, viszont a véletlenszerű elemekkel ezen téren igen erősen operál a küldetésstervező. A tárgyakat továbbra is csak hősök viselhetik-használhatják, de szerencsén megmaradt a megtaláláskor bármely egységnél elérhető teleportálás képessége, tehát nem kell a világot túlsó végéről hőst szalasztani, ha sikerül egyet megszerezni. Az egyes epizódok küldetési között pedig a hősök szépen tovább is viszik a rájuk bízott ereket, mind sokoldalúbb védelmekkel, támadásokkal és meggyébél vágva neki a következő misziónak.

ÚJ FAJOK ÉS ÉPÜLETEK. A már többször felemlített árnyék démonok mellett két új faj is felbukkan a játékban, a szintén az árnyékvilágból származó, Syron-ok nemes és titokzatos népe, valamint a nomádok, akik nevükhöz méltóan roppant mozgékony egységeket kínálnak a játékosnak. Az összesen tucatnyi faj között persze mindenki megtalálja a saját játéktípusának leginkább megfelelőt, a jóságos elfekőt a semleges tűzmádó gyilkosokat, a kaotikus orkokot, sőt még azon túl is terjedő skálán. A broda-



lom kovácsolása közben pedig az elfoglalt városokkal, megbabonázott, vagy zsoldosként felfogadott egységekkel igen kevert népesség is előállítható. Az így nyert sokoldalúság előnye mellett azonban nem árt figyelembe venni, hogy egyes fajok mennyire szívlelik vagy utálják egymást, hiszen összenségeket egy csapatba osztva nincs az a karizmatikus hős, amelyk parancsnokként meg tudná akadályozni a lázadást és dezertálást.

Számát tekintve a legkisebb változás a városokban emelhető épületek típusait érintette, ugyanis a mágiikus zónát és védelmet befolyásoló, az egységeket kiképző és gyógyító épületek számát mindössze egyetlen eggyel növelték az alkotók. Viszont ez talán a legjelentősebb is, hiszen a fajokként változó speciális épületek végre tényleg működnek azon valami, hogy melyik is a várost uraló faj. Az elfek speciális épülete például az a mágikus erdő, ami elrejtí városlukát és megéltve már Treeman-eket, a Gyűrűk Ura entjeihez hasonló, nagy erejű fa-embereket is toborozhat seregébe a várost uraló mágus.

MONSTRE TÖRTÉNET, LEVELEZŐS JÁTÉK. Közszíntudatosan a kiterjedt és háromszintű térképnek egy-egy küldetés végigjátszása is inkább órákban mérhető, mint percekben, és az Age of Wonders világának új korszakát elmesélő történet őt, egyenként 16 küldetést felölelő kampányt jelent. A körökre osztott játék némileg pörgősebbé tehető, ha klasszikus, némi üresjáratokkal is tarkított, a körben szigorúan egymás után lépő résztvevőkkel játszott üzemmód helyett a szimulált körököt választja a játékos, ahol az utolsó lépés megtétele, vagy a körre engedélyezett maximális idő lejárta után egyből kezdődik az új forduló. A történetről függetlenül további 19, előre elrendezett

misszió is választható, a véletlenszerű küldetés-generátor pedig végtelen számba állíthatja elő a továbbiakat. Utóbbinál a játékos meghatározhatja a térkép méretét, a játék jellegét a harcra koncentrált Battle Map-tól, az első sorban mágia használatával megnyerhető Archmage Scenario-n át, a hosszabb és összetett játékot ígérő Empire Building variációig. Az előre beállított forgatókönyvek és a véletlenszerű missziók egyaránt játszhatók gépi ellenfelekkel és hálózaton keresztül elő ellenfelekkel, szövetségessékekkel is, akár helyi hálózaton, akár az interneten keresztül is. Kétségtelenül érdekes, ám nem túl pergő játékra kínál lehetőséget a résztvevők közötti kapcsolatot e-mailben megteremtő üzemmód, ami vontatottságáért cserébe nem kényszeríti egy időben a gép elé a játékosokat.

Azok számára pedig akik még így is keveselnék a játékok nyújtotta lehetőségeket egy egység és tárgy tervezővel kombinált küldetés és térkép szerkesztő is rendelkezésére áll, hogy igazán saját szájuk ízére alakíthassanak mindent.

VÁLTOZATLANSÁG: ELŐN, VAGY HÁTRÁNY?

Grafikájában gyakorlatilag nem változott semmi, de a nagyítható-kicsínyítható 3D nézetnél jobbat nem igazán lehetne csinálni, egy stílusváltás meg igencsak megkérdőjelezhető eredménnyel kecsegtetne. Hangjával sincs semmi baj, nagyon kellemes, fantasy-s kísérőzenéjét részben a korábbi AoW játékokból örökölte, részben pedig újakat is kapott a Shadow Magic. Mondjuk azok számára, akik ezt a kicsit lágy rockos, instrumentális muzsikát nem kedvelik, vagy néhány küldetés után már megunják az egymást váltó trackeket nem kínál saját zenére váltási lehetőséget a program. Egy dologgal azonban továbbra sem tudok

kütkölni, mégpedig a játék harci részeit kezelő motorban benne foglalt csalással. A kategória egyéb játékaival is leleplezhető csalis itt ugyanis beleordolt a játékos arcába. Például egy adott csata előtt mentve, és többször újrajátsza sikerült olyan eredményre jutni, hogy a saját légiók találati aránya egyszer sem emelkedett 40% fölé, míg a gép vezérelte csapat létszáma minden egyes alkalommal 60-70%-os sikerrel célozta, függetlenül attól, hogy miként mozogtam az egységek a terepen.

Minden összevetve az Age of Wonders: Shadow Magic nem csak a sorozat rajongóinak, de a fantasy szerepjáték-stratégia stílus kedvelőinek is kiemelt figyelmérem érdemes darab. Ugyanakkor a hosszú, néhol unalmas ugyanakkor kiterjedt térképeken játszódó küldetéseinek, és látványos csalásának köszönhetően a szórakoztató helyett könnyen idegesítővé váló játék. Az minden esetre biztos, hogy akik szeretnek nagy fába vágni a fejszájukat, azok a sokoldalú játékok kísérőcsig, végüljárásáig rengeteg időt tölthetnek el vele.

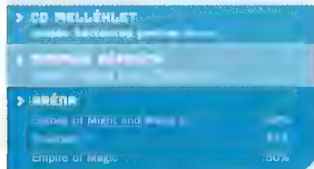
Az igazi nagy ötlet, ami a kategória erős mezőnyében a dobogó csúcsára állíthatná, hiányzik belőle, ha viszont nem önálló játékként, hanem kiegészítőként tekintünk rá, akkor még erre is meg van az esélye. ■ SCHURKE

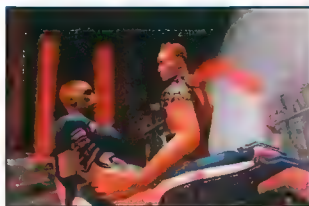
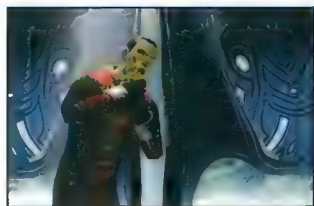
> ÉRTÉKELÉS



PRO szamos udonság > és igen hosszúnak ígerkező, átek dő

MINUS inkább óna lo küldetésiegy mint varioban új epod > nehó una ómasan hosszú missziók





A legnagyobb dögmeleg kellős közepén ismerős című játék került hozzám. A Battle Engine: Aquila konzolos (Xbox és PS2) változatával valamikor még február környékén játszottam. Az első ránézésre nem túl bizalomgerjesztő játék rövid időn belül komoly csalódásokat okozott – pozitív irányban. A legtöbb játékról már a felületes ismeretség elkövetése után megállapíthatjuk, hogy megéri-e az időpocsékolást. A BE: Aquila pont az a kivétel, amelyik erősíti a szabályt: először kissé ódzkodunk tőle, de csakhamar ráébredünk, hogy már meg is találjuk a következő napok (hetek) éjszakázásainak tárgyát.

A BE: Aquila története fiktv – de mindenképpen ismerősnek tűnő – világba kalauzol el bennünket (a sztori kicsit hajazik Kevin Costner Waterworldjére). A távoli Porrum rendszer egyetlen lakható bolygóján, az Allumon járunk. A lakói teljesen embereszerű lények, akik a technikai fejlődés előrehaladot-

tabb fokán járnak. Az idilliusságot egy korábban már megőszolt természeti katasztrófa bekövetkezése zavarja meg. A bolygó légkörének egyre nagyobb felmelegedése a sarkokról jégcsapadék fokozatos elolvadását okozza. Ennek következtében a tengerek szintje jelentős mértékben megemelkedik, és egész kontinensek kerülnek víz alá. Csak néhány szigetnyi szárazföld „ússza” meg a globális áradást. A jelentősen lecsökkent élettér még jobban kiélezi a bolygó két domináns népe (Forseti, Muspell) közötti ellentétet, ami rövid időn belül véres háborúba torkollik.

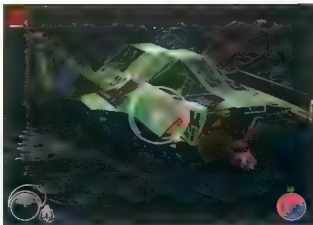
A főhős – Winter Hawk – a jófiúk (Forseti) népéhez tartozik. Foglalkozását tekintve rakodógép-kezelő, mindemellett zseniális pilóta. Ez utóbbi tudományát titkos éjszakai rakodógép-versenyeken villagoztatja. A titkosság persze csak látszat, a Forseti vezetés mindent tud ezekről az illegális eseményekről. A legobakab aztán a fekete ruhás emberek felkeresik, hogy visszautasíthatatlan „hazafias” ajánlatot tegyenek nekik. Hawk barátunk is ilyen felkérést kap, azaz a különbséggel, hogy ez tényleg visszautasíthatatlan. Ha igen mond, akkor becsúszhat a legújabb harci masina prototípusába, a Battle Engine: Aquilába. A válasz egyértelmű volt, hiszen ez el is döntötte a háború kimenetelét. Ugye eldöntötte?

A BE: Aquila stílusát nagyon nehéz pontosan meghatározni. Leginkább akciójátéknak lehetne minősíteni, de annál azért mindenképpen több. A nagy lövöldözés közepette igen sok dologra kell odafigyelnünk, és az is nagyon fontos, hogy jó stratégiai érzékekkel és a parancsoknak mindig 100%-osan megfelelően hajtsuk végre az adott feladatot. Egy dolgot pedig már a játék elkezdése előtt el kell fogadnunk. Mi csak apró – de mindenképpen nélkülözhetetlen – fogaskerék vagyunk az óriási harci gépezetben. Csak a sajátjainkkal együttműködve, egymást segítve tudjuk megnyerni ezt a háborút. Ezt az utolsó mondatot mindig tartsuk szem előtt, legfőképpen akkor, amikor egy kis vadászgatás miatt magára hagyjuk valamelyik rossz pozícióban levő Forseti csapatot. Nagyon rossz azért újra kezdeni egy küldetést (nincs közbeni mentési lehetőség), mert az elkörcsálásunknak köszönhetően a veszteségek meghaladtak egy bizonyos szintet. Sajnos ez nem az a játék, amelyben egy-egy küldetés megoldása az abszolút kreativitásunkra van bízva. Itt mindig követni kell a parancsokat (vagy retry!)

A küldetések változatossága kimerül a különféle ellenséges egységek vagy épületek megsemmisítésében. Persze a feladatok teljesítése közben mindig történik valami nem várt esemény (kicsit sablonos, de színt visz a játékba), amikor SOS-ben kell átszáguldanunk a térféle másik végébe. Ezek a „nem várt” mozzanatok sajnos (szerencsére) előre letárolt módon következnek be, így néhány elrontott és újra kezdett küldetés után már a megfelelő pozícióból várhatjuk a partizánkodó ellenségeket. A küldetések legtöbbszörben a leküzdendő célpontok mellett még vigyázni valóra is van, főként az anyahajónk vagy a bázisunk épületei képezik az ellenséges bombázások elsődleges célpontjait. Az összes váratlan helyzetről tájékoztatást kapunk rádión, és ezeket az üzeneteket nem árt komolyan is venni.

A BE: Aquila a Forseti erőik egyik nagy reménysége. Az persze egyáltalán nem hálás feladat, hogy a masina harci helyzetekben való használhatóságát pont nekünk kell kipróbálni. A BE: Aquila kétféle üzemmóddal rendelkezik: a repülő (jet) és a lépegető (walker). Na, itt van az első baji vele. A BE: Aquila fejlesztését valószínűleg meg a „hidegháborús” időszakban kezdték el – amikor az Allium óceánjai meg nem áradtak meg –,





78% of the respondents agree that the current level of funding is sufficient to meet the needs of the community.

> ARENÄ

Meckwarrior II

Indes 80%

DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK

Fejlesztő: Immortal Games | Kiadó: Immortal Games | Web: www.immortalgames.com

Egy hónappal ezelőtt már volt szerencsénk a Disciples 2 első bővítéséhez, akkor megemlítettük, hogy később visszatérünk a második kiegészítőre is. Pontosan egy hónappal a Jó hadjárat megjelenése után napvilágot látott a Rossz kiegészítő is, Servants of the Dark néven. Az igazat megvallva reménykedtem, hogy a Strategy First a Guardians of the Light kritikai hatására megembelell magát, és meglep minket valami újdonsággal, de sajnos nem ez történt, a szokásos két minihadjáraton és küldetéseken kívül nem kaptunk újdonságot.

A Servants of the Darkban a Disciples világ negatív szereplőit kísérhetjük el világhódító körútjukon. Mindkét oldal (élőhalottak, démonok) meséje remekül illeszkedik a GoTL kerettörténetébe: aki játszott vele, az számos kérdésre választ fog kapni (hogyan került a Grave Golem az élőhalottak fővárosa elé, miként szabadtották el a Poklot a démonok az elfek földjén...). A Disciples 2 rosszfiúi mindig is vonzóbbak voltak, ebben a kiegészítőben sincs ez másképp. A nehézségi szint egy fokkal könnyebb lett, főként akkor, ha az élőhalottakkal nyomulunk. Ott ugyanis villámgyorsan kifejleszhetünk olyan egységet, mely védtettséget élvez a hagyományos fegyverekkel szemben (wright vagy vér-farkas). Elég egy ilyen lény, és máris nyomulhatunk előre, s pillanatok alatt felfejleszhetjük a csapatunkat a semleges lényeken (persze nem a mágia-használókat kell először megtámadnunk). Ezzel a módszerrel gyorsan végigrohaghatunk a pályákon,

összeszedhetjük a jobb varázstárgyakat, és lenyomhatjuk a főellenfeleket. A démonok először durvábbak voltak (nincs gyógyítójuk, nem tudnak mérgezni, sőt még fegyverek elleni védtettségük sincs), de ott meg rá kell menni a mágus hős, succubus és onyx gargoyle trióra, azok hárman megfelelő szinten mindenkit levernek, ráadásul a jutalmul kapott tapasztalati pont csak háromuk között oszlik el, így néhány csata után legyőzhetetlenek lesznek.

Szerencsére a hibákat a béta teszt során sikeresen kiszűrték, látszik, hogy tanultak a Guardiansban megmaradt bug esetéből (ott a törpök második pályáján nem lehetett befejezni hagyományos módon a küldetést). Sajnos az egyetlen újdonság (automata harcrendszer) még mindig nem működik tökéletesen, sokszor a gép inkább elmenekül a biztos győzelem elől. Van még mit csiszolni a mesterséges intelligencián is, a gép gyakran teljesen ész nélkül lépked, elég kívánni, míg az összes egysége elhasználja a mozgáspontjait. Nem mehetünk el szó nélkül a gép csalásai mellett sem, gyakran előfordul, hogy az egyes szintű élőhalott hős hatosfokozatú vámpírokat képes toborozni a városban.

Grafikában és zenében még mindig kenterbe veri az összes hasonló jellegű játékot (bár az is igaz, hogy ez főként az egyéves alapjáték érdeme és nem a küldetéselemzé). A megnövelt felbontás első halálra jól hangzik (1280*1024), de ha jobban megfigyeljük, akkor észrevehetjük, hogy ez csak a térképnek érvényesül, a csaták, a karakterlap és a városok esetében a 800*600 megmaradt.

Újdonságot ugyan nem kapunk a kiegészítővel, viszont remekül el lehet szórakozni az új hadjáratok-

kal, a küldetésekkel és a pályaszerkesztővel. Kicsit csaldottak vagyok, hogy a Jó és a Rossz oldalt külön jelentették meg, ezek után nem vagyok meggyőződve arról, hogy lesz újabb küldetéselem ehhez a nagyszerű játékhoz. Kár érte. ■ **MOOSY**



> ÉRTÉKELÉS

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játekélmény	36/40
kategórián belül	05/15
összesítés	2/5

PRO remek hadjáratok + hamszítottan Disciples hangja + gonoszak lenni jó

CONTRA egy hadjárat csak három küldetéssel áll

> JOSSZÁRMAZTATÁS

Disciples 2: Servants of the Dark

> MÉRLEK

Guardians of the Light	3
Age of Wonders: Shadow Magic	65%
Heroes 4: The Gathering Storm	65%



Amikor a Föld valamelyik pontján fegyveres zavargás, rosszabb esetben polgárháború, még rosszabb esetben igazi háború tör ki, a média keselyűk rögtön ott teremnek és élőben közvetítik a teljes cikruszt. A hírtvéknél és az újságoknál talán csak a fegyvergyártó cégek és a játékefejlesztők kaszáthatnak nagyobbat más emberek nyomorúságán.

Kicsit pesszimistára sikerült ez a bevezető tudom, de nehéz nem észre venni a játékefejlesztők és kiadók azon rossz szokását, hogy egy-egy nagyobb méretű konfliktusból rögtön a „győzelem” után megpróbálnak pénzt csinálni. Sorra dobják piacra a rosszabbnál rosszabb programokat, függetlenül attól, hogy egy hete még valódi emberek haltak meg ott, ahol a játékos akár bombával, akár M16-ossal írhatja a „gonosz” ellenséget.

A Graphsim is igyekezett kihasználni a győzelem mámorban úszó amerikaiak patriotista érzelmeit, így aztán gyorsan elővették a már meglehetősen poros F/A-18 Koreát, a dzsungelés tájat lecserélték svatagira, készítettek egy új intrót Mr. Bush-sal a főszerepben és már mehetett is az Iraqi Freedom a boltokba, alig egy hónappal a háború után.

Próbáljuk most elfelejteni a játék politikai hátterét, és vizsgáljuk meg ezt az 1998-as programot 2003-ban objektív, szimulátoros szemmel, hiszen a Gamer végül is egy játékos magazin.

Emlékszem, annak idején egész jó kis program volt az F/A-18 Korea, hosszú estéket végigrepültem vele, így aztán meglehetősen tapasztalattal vágtam bele a program tesztelésébe. Meglepetésemre, az előd-jéhez képest szinte semmit sem változott a játék. Az Iraqi Freedom ugyan azt az egyszerűsített repülési modellt, ugyan azokat a fegyvereket és avionikát használja, mint az elődje, sőt, az összes bug, ami benne volt az előző részben, megtalálható ebben is!

A rádiózás még mindig csak pár utasítás kiadására szolgál, ami végül is nem sokat számít, hiszen a parancsokat a buta AI kísérők ügysem hajtják végre. A hangok is maradtak az 1998-as szinten, gyakorlatilag egyetlen egy új effekt sem került a játékba.

A grafika is maradt a régi, illetve ez így nem igaz, hiszen az F/A-18 Korea még csak 3dfx-en volt hajlandó elindulni (ez volt az első olyan szimulátor, ami használt 3d-s gyorsítást) az Iraqi Freedom azonban már Glide helyett OpenGL-es motorral fut, így játszható a mai videó kártyákkal is. A sebességre nem lehet panasz, egy átlagos gépen maximális felbontásban és legnagyobb részletességben is tökéletesen és akadózásmentesen repülhető.

Az F/A-18-on kívül az összes tereptárgy, ház, repülőgép, tank és légvédelmi üteg alig néz ki jobban, mint mondjuk a 12 évvel ezelőtti még Amigán megjelenő Falconban. Ja, és mielőtt elfelejtem: a víz és a tenger a régi verziókban sokkal szebb volt! Persze az Iraqi Freedom lényege az új iraki hadsereg. A műholdas felvételekből összerakott tájkép 10000 méter magasról egész meggyőzően néz ki, alacsonyátmadások során azonban csak egy nagy homokszínű massa az egész. A nagyobb városok, mint mondjuk Bagdad vagy Kuwait, pedig csak pár kartondoboz a svatagban.

A játékban sajnos hiányzik a hadjáratmód. Mindössze két tucat különálló küldetést és néhány gyakorló missziót kapunk a játékhoz, de legalább van egy jól használható küldetés szerkesztője a programnak, amivel kedvünkre kiélthetjük kreativitásunkat.

Van azért jó tulajdonsága is az Iraqi Freedomnak. A közeli légi harcok egész izgalmasak tudnak lenni, a különböző fegyverrendszerek, mint például a TV vezérléses Maverick rakéták, vagy a lézervezérlésű bombák céliravezetése is jó móka az ellenséges tűzben. A repülőgép-hordozós fel- és leszállás, pedig kis gyakorlattal könnyen elsajátítható.

A naplementék és a felhők egész szépek, és nagy magasságból, estefelé valóban úgy érezhetjük, mintha valahol Dél-Irák fölött repülnénk.

Összességében az „új” F/A-18-as játékot csak a kezdő pilótáknak tudom ajánlani, akik most ismerkednek a repülőgép szimulátorokkal, esetleg azoknak, akik a mai átlagnál kissé gyengébb konfigurációval rendelkeznek. Pár hétig egész jól ellehet vele szórakozni, a halálos légvédelmi rakétáknak köszönhetően pedig néhány küldetés egész megízasztja ez embert. Ha valaki azonban igazán jó játékot szeretne, szerezze be a Flanker 2-t vagy a Falcon 4-et, ezek már egész olcsón megvásárolhatóak, vagy várja meg az ősszel megjelenő Lock Ont

■ NEURO



> ÉRTÉHELÉS



PRO visszahozta a régi szép emlékeket a Voodoo-3 korszakból

HONTRA elavult grafikus motor > gyenge játékműny > nincs hadjárat > nincs rendes rádiózás > gyenge AI

FA-18: OPERATION IRAQI FREEDOM

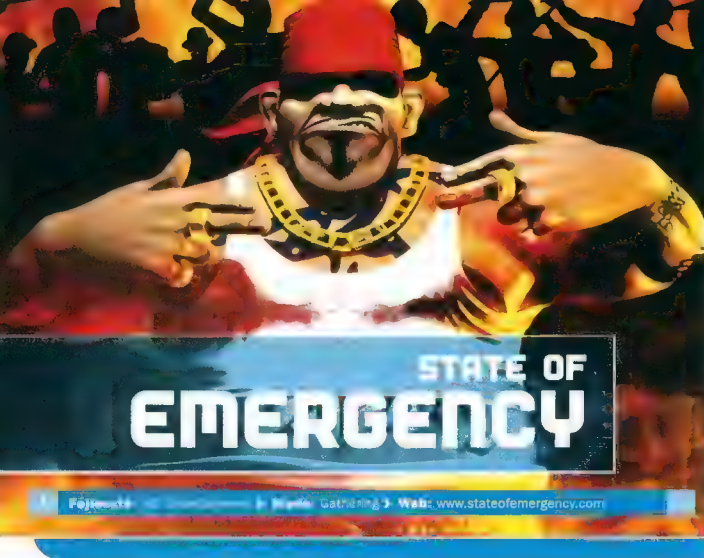
RAÉIA

alacsony

Sturmwind

Combat Flight Simulator 3

83%



Ma már elég szokványos, hogy a játékok betöltésekor a legelső képkocka a korhatár címkéje, ami leginkább arra alkalmas, hogy felkeltse azok figyelmét, akiknek az adott játék még véletlenül sem ajánlott. Ahol az „M” (azaz csak felnőtteknek) címke szerepel, az ugyebár olyasvalamit takar, ami megzavarhatja a még fejlődésben lévő személyiséget – vélik a cenzorok. Hogy igazuk van-e vagy sem, azt most hagyjuk, azt viszont aligha lehet megkérdőjelezni, hogy a State of Emergency ennek a kategóriának a jeles képviselője. Egy játék, amelyben a céltalan erőszak a főszereplő.

Rögtön tegyük azért hozzá: a céltalan erőszak nem feltétlenül baj, sőt vicces is tud lenni – elvégre nem szabad túl komolyan venni egy játékot. Amúgy meg ha kukacoskodni akarunk, nem is annyira céltalan itt az erőszak, mert a forgatókönyvírók mindent meg tudnak magyarázni. Képzelnék el egy olyan helyet,



ahol a rendőr gumibottal veri a tisztas állampolgár fejébe a törvény betűit, miközben alig pár méterre egy másik tisztességes állampolgár épp egy kirakattól kiemelt TV-t cipel a hátán! Ez lenne Capital City, a képzeltbeli amerikai nagyváros, ahol a State of Emergency játszódik. 2035-öt írunk, amikor a várost már teljesen a befolyása alá vonta a korrupt mamut-cég, a Corporation, amely ugyan jólétet hozott a polgárok számára, de valójában a demokrácia megszüntetésén fáradozik, és világuralmi terveket forral. A média által teljesen agymosott tömeg többnyire hitt az ígéreteknek, de aztán megalakult a Freedom Network, és amikor a szabadság harcosai fellázadtak a rendszer ellen, a vállalat kihirdette a szükségállapotot.

Elszabadult a totális káosz: az utcákon tömegek hömpölyögnek, bandák háborúznak egymással, mindennaposak a gyilkosságok és a rablótámadások. Eközben mintha a rendőrség semmit sem tenné: a kommandósok csak a vállalat érdekeiért éltek posztolnak, no meg gumibottal veszik kezelésbe a főhősünk kobakját. Persze nem véletlenül pont őt szűrik ki a tömegből. Történik ugyanis, hogy játékosként abban a megtiszteltetésben részesülünk, hogy egy hawaii-inges ex-zsaru, vagy egy volt ügyvéd cicabába szerepében (illetve egyéb megnyerhető karakterekkel) a Freedom Networkhez tartozó bandafőnököknél vállalhatunk munkát. A munkák a legkülönbözőbb dolgok lehetnek: gyakran kell testőrökdönnünk fontos személyeknél, sűrűn kérnek fel minket bérnyilkosságra, néha robbantáshoz kell segédkezet nyújtani, és hébe-hóba még küldöncökdönnünk is kell, azaz különféle csomagokat kell célba juttatnunk. A karrierünket egy bevasárlóközpontban kezdjük, úgyhogy jónéhány küldetés erejéig plázáznunk leszünk kénytelenek – persze Kalasnyikovval a kezünkben ez nem is annyira rossz múri. A munkák elvégzése elméletileg

nem igényel semmilyen szakképesítést, épp csak jól kell bánni a lőfegyverekkel, és bunyóznunk sem árt tudni. Fegyvereket egyrészt kapunk a megbízóktól, másrészt az ellenségtől is elvehetünk ezt-azt. A vállalat fogdmegjertői általában gumibottal koboizhatnak el, jöllehet ha már kézitűsára kerül sor, sokkal nagyobb hatásokkal dolgozhatnak egy fejlesztő használatára – szó szerint nagy lesz körülöttünk a fejtelenség. Az alkotók nem bántak szűkmáruk az erőszakkal. Amíg csupán egy-egy személyt kell likvidálnunk, addig még csak-csak megfelel a sima pisztoly, de amikor tömegszállításra kerül sor, akkor az Uzi, vagy még inkább az AK47 és az M16 az ideális. A munkaadók nem felelkeznek meg ellátni minket a megfelelő felszereléssel. Amennyiben gránátvetőt vagy shotgun





kapunk, akkor indul be igazán a húsdaráló: gurulnak a fejek, repkednek a végtagok. Meglepő módon van egy-néhány humánusabb eszköz is, úgy mint a könnyfakasztó borspray vagy a nagyfeszültségű sokkó. Nagyobb tömeg lebénításához bevetethetünk könnygázgránátot is, noha azzal vigyázni kell: a füst ugyanis a saját egészségünkre is káros hatással van, s köhögés közben ejtjük a fegyverünket. Az pedig még inkább, hogy a vállalat kommandóival gyakran gázmasket viselnek.

Mint ahogy a löfegyverek véges municióval rendelkeznek, sajnos néha puszta kézzel kell verekednünk, ami maximum három támadóval szemben lehet eredményes, viszont az ellenség általában nagyobb hullámokban érkezik. Ilyenkor az élelmes játékos mindent bevet, ami a keze ügyébe akad, merthogy a tábiákat,



a szemeteskukákat, a székeket, a padokat mind felkaphatjuk, és szétörthetjük a kommandósok koponyáján.

A tájékozódási képesség nem előfeltétel a munkavállaláshoz, köszönhetően annak, hogy mindig egy nyíl mutatja, merre van dolgunk. Az útjelző nyílak többféle színben jelenhetnek meg, ami azért van, mert több megbízónál is jelentkezhetünk. Amíg még nem vállaltunk el semmit, addig a nyíl mindig a legközelebbi munkaadót mutat, majd amikor már van megbízásunk, akkor pedig a célpontra. Azért nem árt, ha önszorgalomból alaposan felderítjük a terepet, mert bár a nyíl tudatja velünk a célpont helyzetét, azt viszont nem, hogy merre lehet a legrovidebben eljutni oda. Arról már nem is beszélve, hogy a célszemély folyamatosan mozoghat, így például amikor meg kell akadályoznunk, hogy egy fickó meglőjön a bevásárlóközpontból, akkor az üldözés helyett találhatunk sokkal rövidebb utat, amivel eléje kerülhetünk.

Egy-egy elpuskázott küldetés miatt amúgy nem kell szomorkodni, mert ha visszamegyünk a megbízóhoz, újra megkapjuk ugyanazt. A játék végül is úgy épül fel, hogy valamennyi megbízónál az összes küldetést teljesíteni kell, s csak az után mehetünk tovább a legnagyobbra átira, hogy esetleg erősen lecsökkent energiával kell újra nekivágnunk. Kisebb mennyiségek élelőrt elvehetünk ugyan a megölt ellenségektől is, de teljes feltöltődésre csak akkor kerül sor, amikor egy megbízást sikeresen elvégeztünk – ilyenkor automatikusan állást is ment a játék.

Ha már céltalan erőszakról esett szó, meg kell említenünk, hogy valóban gyilkolhatunk konkrét célok nélkül is, ugyanis az eddig leírtak a játék Revolution módjára vonatkoztak, viszont van a Chaos üzemmód (plusz még egy Multiplayer mód), ahol szabadabb stílusban vadászhatunk. A Chaos módban a minél magasabb pontszám elérése a lényeg, amit az ellenség módszeres ritkításán kívül autók felrobbantásával, kirakatok betörésével is növelhetünk. Minél intenzívebben tombolunk, annál több idő- és életbónuszt kapunk, s minél hosszabbra nyúl egy menet, annál több pont begyűjtésére van lehetőség. Az egyetlen dolog, ami negatívan befolyásolja a pontszámot, az a civilek legyilkolása, igaz az is csak akkor, amikor időnként megjelenik a „civilian penalty” felirat. A Chaos módot fix idővel, 3 és 5 perces verzióban is játszhatjuk, amelyek mindegyikénél adott szintet kell teljesíteni, és ha eredménnyel járunk, még egy újabb üzemmódot kapunk. A Last Clone Standing mód lényege, hogy nincsenek civilek – ebből szinten van határtdós verzió is. Amennyiben végül az összes helyszínen az összes Chaos módot teljesítettük, úgy jutunk az Unlimited mód, amivel a végtelenségig kolbászolhatunk a helyszíneken – ám bár kövére hiszem, hogy ezt bárki izgalmasnak fogja találni.

Grand Theft Auto autók nélkül: egyesek szerint ez a State of Emergency, és talán nem is állnak oly távol

az igazságtól. Hanem inkább még távolabb, elvégre a Grand Theft Auto nem sokat érne autók nélkül. Az a legnagyobb gond ezzel a játékkal, hogy nem szól semmiről. A készítői részéről volt az ötlet, hogy legyen egy felbolydult nagyváros, amiben szépen lehet időkölni, és ezzel ki is fűjt a dolog. A háttérztori egy nagy nulla. Robbantál itt, mert az az üdítő tisztességtelen, nyírd ki a vállalat emberit, mert ők gonoszak, véd meg ezt a fickót, mert ő velünk van: gyakorlatilag valamennyi küldetés ezeken a sablonokon alapszik, és csak a figurák cserélődnek. Testőrökés esetén például egyszer egy orvost kell megvédenünk, másszor egy hackert, aztán meg egy informátort, stb. Legalább olyan helyre kis közjátékok lehetnének, mint a GTA-ban, de nem. Úgy a 10. küldetésig talán még izgalmasnak is tűnik a dolog, de a 30.-nál már borzalmasan monoton az egész, ráadásul új helyszín csak a 35. küldetés után van, amikor a bevásárlóközpont megtisztításával végre átjutunk a kínai negyedbe. Unalmasnak találjuk ott a városképet? Az már bizonyos, mert ott meg 50 küldetést kell ledaráljunk, hogy aztán az East Side-on folytathassuk a karrierünket, ahonnan 47 küldetés után mehetünk tovább a 42 küldetésből álló Corporation Centralba. A számok jól hangzanak, de aig van mögöttük valami. Több órán keresztül lötni-fútni egyazon helyszínen előbb-utóbb unalmassá válik.

A State of Emergency tehát nem igazán azoknak készült, akik leülnék a gép elé, betöltik a játékot, és aztán az utolsó küldetés befejezéséig fel sem állnak a klaviatúra mellől. Ugyanakkor azt el kell ismerni, hogy a szétrombolható utcák, a nyüzsgő és morajló tömeg – még ha nem is valami drámai grafikaival rendelkeznek – azért elég hangulatosak. Könnyed, napi egy órás vidám gyilkolásához nyugodtan ajánlhatjuk ezt a játékot – bár ha ez egy reklám lenne, akkor a végén talán oda kéne biggyeszteni, hogy a kokcázatokról és mellékhatásokról kérdezze meg kezelőorvosát... ■ V.Z.

> ÉRTÉHELES



PRO: nem 100 200 fős tömeg nyüzsg a kepernyőn
OBSZESSZ: fegyvergyűjtemény, a város hangulat

MONTRA: egy órányi játék után nagyon monotonná válik a nézés a helyszínen a háttérztori csak „disznak” van

> GA MELLÉKLET



BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?

Mivel a szokásos nyári táborunk idén önhibánkon kívül elmaradt, örömmel mondtunk igent a Magyar Honvédség felkérésére, miszerint vegyünk részt a nyár egyik legnagyobb összegűtől, a Sziget fesztiválon. A katonai precizitással megszervezett előkészületek során ránk testátták a taktikai-katonai jellegű számítógépes játékok megszervezését és lebonyolítását. A tervezési fázisban még ugyan egy hatalmas katonai sátorról volt szó, de aztán a várható hőszere való tekintettel sikerült elcsérelnünk két légkondicionált konténerre, melyek igen jó szolgálatot tettek a negyven fokos hőszereben. Összesen 16 gép lett hálózatba kötve a játékokhoz, az ehhez szükséges hálózatot idén is régi ismerőseink, az EarthQuake rendezvényt szervező csapat építette ki. Ők felelték a játékok kiválasztásáért és a versenyek lebonyolításáért is. A Honvédség kérésére igyekeztünk olyan játékokat összeválogatni, melyek szorosan kapcsolódnak a modern (és valóságos) hadviseléshez. Gondolom, monda-

nom sem kell, hogy nem maradhatott ki napjaink legnépszerűbb csapatjátéka, a Counter-Strike, ezt követte a Medal of Honor és a Battlefield 1942, majd a legtöbb látogatót vonzó Quake 3. Ez utóbbival kapcsolatban voltak kétélyeink (a railgun még egyik haderőnmenni sincs rendszeresítve), de szerencsére jött a nagy ötlet, miszerint használjuk az Urban Terror modot, ahol már legalább a környezet emlékeztet a városi harcok helyszíneire. Az időjárás az első két nap nem volt kegyes hozzánk, ilyen monszun-jellegű eső már évtizedek óta nem hullott júliusban. A konténernek vízhatlanságával nem volt gondunk, az esőszékek ellenére telt házzal üzemeltünk. A harmadik nap reggelén aztán verőfényes napsütés ébresztette a sátorból kikecmergő szervezőket, innentől kezdve már a meleg volt az elsődleges gond. A hét végére a hőmérséklet higanyszála felkúszott harminc fok fölé, igazi kánikula köszöntött a szigetlakókra. A versenyekre történő regisztrált két rendkívül csinos hostess lány intézte,

őket látogatók a képeken gameres pólóban (a hét fénypontja lett volna, ha sikerül rábeszelnünk őket vizes póló versenyre, ez azonban sajnos nem jött össze, talán majd jövőre). A meleggel egyenes arányban növekedett a sörfogyasztás is, ebben főként Broaf Padre Satyi és Laza jeleskedett igazán.

A NVERTESÉN

Eredetileg nem állt szándékunkban leközlőni a nyertesek névsorát, de egy USA-ban élő kedves olvasónk megkért minket, hogy tegyük bele az újságba, mivel ezt nagyon jó referenciaként tudja a későbbiekben felhasználni. Következzen hát a helyezést elért játékosok névsora

Counter-Strike első helyezés:

Csizmán András, Farkas Pál, Papp Péter, Szabó Adrián

Counter Strike második helyezés:

Szentirmai Márton, Szentirmai Dániel, Tócsai Gábor, Falu Tamás

Counter-Strike harmadik helyezés:

Lehoczi Ákos, Bálint András, Hiller Szabolcs, Bíró Sándor

Medal of Honor első helyezés:

Kós Viktor, Danabarger Marcell

Medal of Honor második helyezés:

Honváth Attila, Lónyai Dániel

Medal of Honor harmadik helyezés:

Szemes Adrián, Szemes Szabolcs

Quake 3 első helyezés:

Török László, Kóbor András, Jakabos Bence, Nagy Róbert

Quake 3 második helyezés:

Kós Viktor, Danabarger Marcell, Földesi Csaba, Czifány Tamás





Tiszteit kollégáink igencsak kitettek magukért ez ügyben, bár valami baj lehetett a csapolt sör hatásfokával (a hivatalos magyarázat szerint nem vizezték, hanem az előltnál rövidebb ideig érlelték a sert a tárolókban), mivel Laza a nyolcadik korszak után is szemrebbenés nélkül ki tudta mondani azt, hogy dezoxi-ribonukleinsav. A fesztivál hét napja alatt szinte a teljes szerkesztőség megfordult a Gamer sátor (illetve konténerek) környékén. Brazília Lily vasárnap tartotta a frontot, a játékosok legnagyobb öröme. Ez Brazíliából állt, hogy lefedték a konténerek bejáratát övező, ácsalóval befedett homokzsákok árnyékába, Lilyvel hozott magának egy korszak sört, majd kényelmetlen helyzetére hivatkozva még az egyik olvasóval becipeltette a feje alá is egy 50 kilós homokzsákokat. Ezt követően már nem is nagyon mozgott, a Levrovok dedikálását is csak úgy vállalta el, ha eme művelethez nem kell felállnia (remélem, a képek visszaadnak valamit a hangulatból, minden tekintélyemet be fogom vetni, hogy Brazília sportos képe bekerüljön a cikk mellé). A számítógépes versenyek résztvevői közül senki sem távozott üres kézzel, a résztvevők között Gameres póliók, bögréket, újságokat és különböző szoftvereket osztogattunk el, de a legkelendőbbek mégis az ingyenes paintball belépők voltak (ezt kapták a nyertesek). A profi módon felépített pálya sok látogatót vonzott az egy hét

alatt, így a Gamer játék nyertesei este nyolc után, kellemes félhomályban kerültek sorra. Először még mi is kacérkoddunk a gondolattal, hogy kiállunk a győztesek ellen, de aztán a vegyvédelmi ruhákra (és szagokra) emlékeztető védőöltözék visszaszolgált a részvételtől. Utólag derült ki, hogy jól döntöttünk, mivel az egyik harcost sikeresen szájba lötték úgy harminc centiről. Szerencséjére a sisakrostély felfogta a lövés erejét, de a szétröccsenő sárga festék alaposan átszínezte a fogat.

A rendezvény szervezői mindent elkövettek annak érdekében, hogy a terepre csalogassák a látogatókat. A cél érdekében még egy hamisítatlan katonai kantint is felhúzták a terepre, ahol terepszínról ruhába öltözött lányok fogadták a szomjas vándorokat. A legtöbb látogató mégis ebéddidőben fordult meg a sátrak körül, ugyanis ekkor lötték be a gulyáságyút, melyből naponta 400 adag babszörpöt osztottak ki a szigetlakók között. A katonai hangulatot tovább fokozták a kitelepített harci eszközök, ahol bárki kedvére lefénypékezhette magát. A hét vége felé azonban nem várt incidens zavarta meg az eseményeket: pacifisták kis csoportja antimilitáris transzparensekkel elfoglalta az egyik páncélozott szállítójárművet, majd közölték, hogy a járművek jelenléte sérti a Sziget szellemiségét. A szervezők először nem nagyon vettek tudomást a „tűntetőkről”, de aztán hirtelen valakinek eszébe

jutott, hogy még a héten nem volt járműkarbantartás. Szerettek valahonnan egy nagynyomású tűzfúvóeszközt, majd lázas buzgalommal nekiálltak annak összeszerelésének. A tüntetés ezután bámulatos gyorsasággal feloszlott, személyi sérülés nem történt. A kantinnál szemben helyezkedett el a nagyszínpad, ott déltől egészen estig húzták a talpalávalót. Érdekes volt látni a szomszédos Metal Hammer sátorból átruccanó törszközönsg arcát, mikor Horváth Aladár roma zenekara belekezdett a „Jó ebédhez szól a nóta” című slágerükbe. Mit mondjak, tanulságos egy hét volt, minden nehézségének ellenére. Az igazat megvallva nem voltam nagy szigetrajongó, de ez az egy hét alapjaiban változtatta meg a hozzáállásomat a rendezvényhez. Elképesztő arccal ismertem meg ez alatt az idő alatt, de nyugodtan kijelenthetem, hogy egyetlen negatív élmény sem ért a Szigeten. A legmeglepőbb az volt, amikor összefutottunk gameres cikkírókkal a kantinban, amint éppen jéghideg Smirnoff vodkát vedeltek a hőségben (erről az oldalukról még nem ismertük őket, a szerkesztőségben mindig is szolidan viselkedtek). Terveink szerint jövőre ismét ellátogatunk a Szigetre, gyertek el Ti is.

(Ezúton szeretnénk megköszönni a következő cégek támogatását: Herta, 3Com, Samsung, Autotex, Cenega, Ecobit, Dynamic System, Ramins, Multimedia.hu) ■ Mocsy



Felvezető: Blue Wolf, Készítő: Microsoft, Web: www.microsoft.com/games/zootycoon

Aki rendszeresen nézegette a PC-s eladási listákat, konstataálhatta, hogy a legjobb tycoon játékokat hosszú heteken át küzdött a Rollercoaster Tycoon a Zoo Tycoonnal. Noha talán a harcból mellbedobással az RCT került ki győztesen, a Microsoft állatkert-menedzselő programjának sem kell szégyenkeznie, főleg azt figyelembe véve, hogy a programhoz megjelent két kiegészítő igazán új színekhez hozott a palettára, ami valójuk be, nem igazán jellemző a műfajra. Nem meglepő ennek ismeretében, hogy a Microsoft úgy döntött, ideje piacra dobni egy csomagot, melyben egyaránt megtaláljuk az eredeti játékot, valamint a Dino Digát és a Marine Maniát is.

A Zoo Tycoon állatkertjében a fő attrakciónak természetesen az állatok számítanak, de számos más látványossággal is becsalogthatjuk parkunkba a nézőket. Akadnak különféle árusok, szobrok, virágoskertek, és olyan látványosságok is, melyekben az állatok produkálják magukat. A feladatunk azonban nem csak az, hogy a látogatók jó közérzetet biztosítsuk, hanem ugyanezt meg kell tennünk az állatok esetében is. Ha az adott jószág nincs olyan környezetben, mely elvinné tetszését, esz-

A Marine Mania ugyan nem kínál enniret egztikus állatokat, de a tengeri lények bemutatása is nagyon sok felöltött és gyermekor vonz parkunkba. Az ő esetükben nem kell annyit vesződniük a megfelelő talaj és növényzet megválasztásával – vizet nek, aztán örüljön –, viszont a hatalmas akváriumok felépítése nagyon sokba kerül. A tengeri kiegészítővel felkeltésnek számos látnivalóssággal is bővíthetők, melyek közül mindenké-



Nem tartozok azon személyek közé, aki a mai fiatalok egyre szaporodó problémáit az FPS-ekkel való túl sok játékkal keresné, de kétségtelen, hogy úde színlótnak tartok egy olyan játékok, melyben nemhogy a vér nem folyik, hanem kifejezetten aranyos, és minden gyereknek és nagyobb, felnóttnek nevezett gyereknek meglepően ajánlható. A Zoo Tycoon kiegészítővel egyetemben pedig kifejezetten ilyen játék, megnózzák igencsak színvonalas kivételésben.

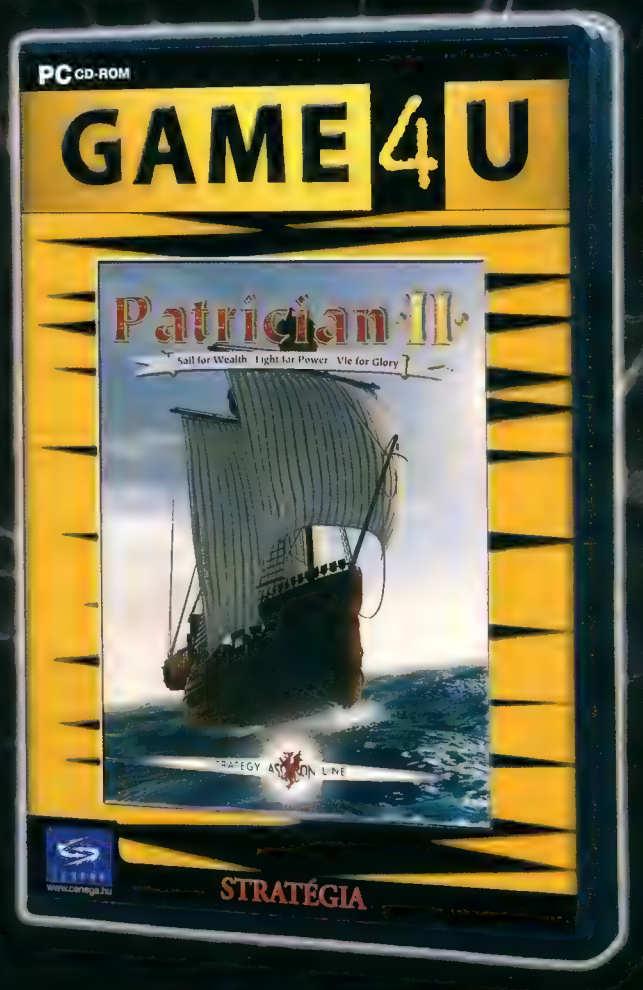
90%

PRO rengeteg a lat > oroszakmentes > oktat, a k cs
ket > mindenkinek melegen ajánlott > k fejezetten
kawaii (aranyos)

KONTRA > dővel túl sok do ogra kei ffigyelünk > pic t
megotlen zene

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

MEGJELENT A GAME4U SOROZAT
 ELSŐ RÉSZÉ A PATRICIAN II,
 AMELY MOST BEVEZETŐ ÁRON KAPHATÓ
 A HIPERMARKETEK BEN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL ÉS A SZAKBOLTOKBAN.



GAME4U!
 VIDEOJÁTÉK MINDENKINEK!



© 2003 ASCADON. MINDEN JOG FENNTARTVA. TUDÁS MAGYARORSZÁGON. CELEDA HUNGÁRY KFT. KÍN BUDAPEST. CEDEL U. 6. A GAME4U BEVEZETŐ ÁRON VÉRSÓ. MINDEN JOG FENNTARTVA.



Már félórára ülök a fotelemben, ölemben a billentyűzet, de még egyetlenegy sort sem sikerült leírnom. A lakást nem világítja be más, mint az led képernyő sejtlenes fénye. Hang sem nagyon hallatszik, csupán egy elkészült szünyeg szárcsapásai és szélmalom-harcának zizege a monitoron. Mindig nehéz új rovatot felvezetni, vakarózom is rendesen. :(

Azért jött létre a rovat, hogy megpróbáljak egy olyan hatalmas témát boncolgatni, mely a játékipar egészére vonatkozik. Fejlesztők, játékok, dizájnereznek, grandiózus ötletek, csúfos bukások, csalódások, hatalmas sikerek... Mind egy nagy egésznek a részét, mely nem más, mint korunk játéktörténelme. Lesz itt szó cégekről, emberekről, érzelmekről, pénzről, csalásról, olajról (arról nem), csajokról (erről sem, de még bármi lehet...) mindenről, ami érdekes lehet a számotokra kedvenc játékaikkal kapcsolatban.

Bármennyire nehezemre esik is, napról - napra kénytelen vagyok (idősebb nbanc lévén) szembeülni azzal a ténnyel, hogy hiába áll a robbanás küszöbén a játékipar biznisz, már múltja is van, nem csupán jövője. Gyökeret, melyek kihatnak az egészre, táplálják azt. Ha ma tanúlna járni a játékipar, akkor a kilencvenes években volt csecsemő. Bármennyire abszurd is a párhuzam, itt igaz lehet a megfigyelés: az ember (csakúgy, mint a játék) fiatal korában a legkreatívabb...

Tekintsétek tehát egyfajta messze nem tökéletes történelmi szemezgetésnek a jövőben itt megjelenő cikkeket. Remélem nem csak azok számára tartalmaz majd információkat a cikksorozat, akiket érde-

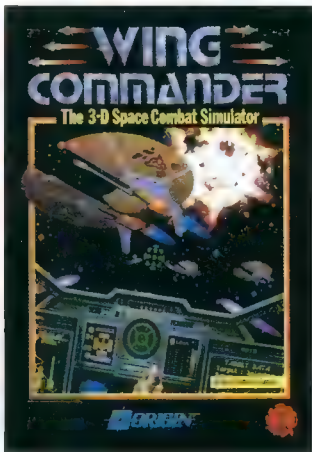
kel a közelmúlt játéktörténelme, hanem azoknak is kellemes perceket okoz majd, akik (mint jómagam is) őszinte mosollyal és élményeikkel emlékeznek a "rég szép időkre".

CHRIS ROBERTS. Mikor megkaptam első PC-met, C64-ről átnyergelve, durrásan nézegettem 286-osom EGA monitorát, hiszen AMIGA-t szerettem volna, mégsem az lett belőle. Napokig be sem kapcsoltam, mikor egyik barátom meglepett egy lemezzel, melyre a Wing Commander felirat volt rápacázva kék filctollal. Akkor még nem sejtettem, hogy egy olyan ember vízióját tartom a kezemben, aki órási karnet fut be a következő 8 évben az Origin Systems Inc.-nél, később saját céget alapít, filmet rendez, és nem utolsósorban 2003-ban

megőrvendeztet bennünket utolsó játékával a Freelancerrel!

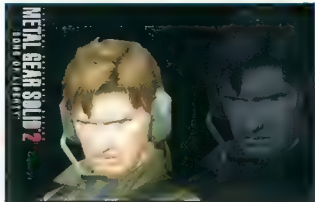
Chris Roberts az illető, kinek nevét csak áhítattal és homlokat a földre tapasztva szabad kiejteni. Chris játékkfejlesztői pályafutása 13 éves korában vett repülőstartot, mikor a Csillagok Háborúja mozielődése után kábultan hazaballagott manchesteri lakásukba, majd azonnal nekilált Legőbűt űrhajókat eszkábilni. Csakhogy Chris nem filmet fantáziált hozzájuk, hanem számítógépes játékok, ami nem volt nehéz párosítás, hisz „egészséges” fűcska lévén sokat járt játéktérembe. Szerencséjére az iskolai számítástechnika tanára elnézően kezelte, hogy Chris nem adatbázisokkal akar foglalkozni, hanem inkább helikopteres játékokat próbál kódolni. Messébe illő, hogy a tanár éppen az akkortájt igen felkapott PC Micro magazin főszerkesztője volt. Fel is ajánlotta diákjának, hogy szívesen megvesz tőle játékprogramokat, ha elkészül bármelyikkel is. Így esett, hogy Chris szerény száz fontért átpasszolta első játékát, mely King Kong névre hallgatott. Második üzletek már ötszáz fontot „kasszírozott”, mert eladta Wizardor nevű játékát egy manchesteri kiadónak.

Mielőtt egyetemre ment volna, érezte, hogy nem szeretne naphosszat görcsölni a tankönyvek felett, így halasztott egy évet. Fogta a motyóját és egy repülőgépet, átruccant apuciához Texasba, az óceánon túlra, aki szociológiát tanított az egyik texasi egyetemen. Szülei nehezélese ellenére ott ragadt, és beállt segédnek egy pilóta szoftvercéhez, melynek neve Origin volt. Bezony, az Origin Systems 1987-től, Chris érkezésekor már éppen világuralomra törs előtti fázisban volt, hiszen az Ultima Underworld első részei már legördültek a futószalagról. Olyan emberekkel dolgozhatott együtt, mint Richard Garriott, akiről még lesz szó egy másik cikk alkalmával. Jobb helyre nem is kerülhetett volna,



nekilát ő is „világokat kreálni”. (Az Origin jelmondata éveken át: We create Worlds volt.)

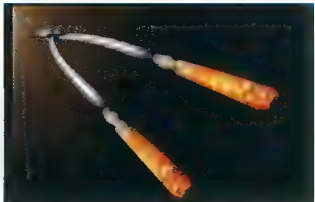
Három évvel később Chris már teljes jogú alkalmazottként védte a málnaszörpöt az Originél, mikor 1990-ben átnyújtotta főnökeinek élete első nagy-szabású játékát, a Wing Commandert. Totális siker. Mission diszkek, második rész, raklapnyi kiegészítő azokhoz is, cserébe pedig irdatlan mennyiségű pénz. Chris bebizonyította, hogy a cselekménynek és a szerepeltetett karakterek tulajdonságainak komoly szerepe lehet abban, hogy sikeres legyen egy játék. Eldobta az elvet, hogy csak a High Score listáért küzödjön az ember, tonnányi emocionális pluszt juttatott játékaiba, melyek egyre jobb eszközökkel készültek. A CD-ROM elterjedésekor 1994-ben potom 3 millió dollárból (kiszámlálva a CD adatkapacitásával járó előnyöket) „leforgatta” a Wing Commander 3-at, amely 3 CD-m jelent meg - Full Motion Video átvételszekkkel, nem tökéletesen lineáris játékmennetlül búszkélkadhett. Természetesen az igazán megkapó része az volt, hogy neves színészek játszottak a „filmben”, mint Mark Hamill, aki azt a Christopher Blairt alakította, akiről bővebben olvashattok az e nevű „fókuszban a háttér” rovatban. Chris vágyai tehát több fronton érvényesül-ni látszottak, kipipálhatta a játékdíjazni elismerés és a filmrendezői gyakorlat mezőket. A Wing Commander 4 elkészítése után, 1995 októberében éppen lejárt a 4 éves hűségsszerződése az Electronic Artsnál, és fivérével, akiről eddig nem is esett szó, (de legalább olyan nagy nevek fűződnek munkásságához, mint testvéréhez a Wing Comman-



der) elhagyták az Origin és saját céget alapítottak Digital Anvil néven. A fivér Erin Roberts követte el (szerencsére) a Privateer, Privateer 2, Strike Commander projecteket. (Az Electronic Arts adta ki az Origin termékeket éveken át.)

Még be sem rendezték új irodájukat, máris írtak egy levelet a Microsoftnak, melyben kádó segítséget kértek. Mit tesz isten, csak Bill Gates e-mail címe volt a zakozásbükben, így nem is kellett sok idő, másnap már érkezett is a szerződés, melyet tökéletesnek találtak hőseink. Chris jól gondolkodott, a Wing Commander utolsó két része, a 3-4 elég jól fogott Európában is, nem csupán az USA-ban, tehát világszínvonalú kiadót kellett találniuk, akiknek ráadásul nem fontos állandóan a fejlesztők nyaká-ban lihegni, hagyják dolgozni őket. Adalékként még fontos az az apró tény, hogy a WC 3 állította fel a kilencvenes évek legnagyobb pénzmennyiségét be-nyelő játék kategória első helyezettjét, hiszen a for-gatások 3 millió dollárba kerültek. Ezt már csak a negyedik rész döntötte meg, ami azóta is a nagyon figyelemreméltó, tízmillió dolláros előállítású költség-hessen. Ráadásul a világon elsőként tehetett ezt, mint a Star Wars első része anno Lucasnak. Ez pusztán véletlen egybeesés Chris korábban említett Star Wars rajongásával kapcsolatban, de azért mo-solyra fakasztó. Az igazán kemény megpróbáltatás csak ezután következett, az Origin elhagyva le kel-lett mondog a WC játéki jogokról, így az ötödik rész, a WC: Prophecy már Chris nélkül készült el. Cse-csemőjét elvesztette tehát alkotója, cserébe viszont megkapta a jogokat arra, hogy élete másik álma teljesüljön: egész estés hollywoodi mozi rendez-hessen. Ráadásul a világon elsőként tehetett ezt, mint játékarparból érkezett direktor. Nem kell sokat találgatni, a Wing Commandert filmesített meg. Jól emlékezett, litthon is csak 2 hétig volt műsoron, annyira gyenge volt, Freddie Prinze Junior ide vagy oda. (Inkább oda, nem tül jó színész ugye :)) Ki-váncsi vagyok, kedvencemnek, egy másik inte-ten-dő játékdíjazni sikerül-e másodikként be-lépni Chris mögé a sorba ezen a téren. Hideo Kojima-nak is megérdemelni, és talán nagyobb si-kerrel kecsegtet az ő múltja, a Metal Gear Solid so-rozat miatt.

Az abszolút negatív visszhang ellenére Chris nem tervezte végleges visszavonulását a filmszakmától,



mégis egy időre visszatért játékok fejlesztési, talán fivére sikerei is visszahúzták, aki éppen a Starlancert fejezte be a Digital Anvillal. Robert Rodriguez rendező, akinek a Desperadót köszö-nhetjük többek között (már aki köszöni, én nem ked-veltem túlságosan azt a filmet, persze ez teljesen magánvélemény :)) szorosan együttműködve dol-gozik egy projekten Chrissel, amiről egyre kevesebb információt hallani, még az is lehet, hogy nem igá-zán lesz belőle semmi, hiszen 2002-re tervezték a Tribe premierjét.

A történetben érdekes fordulat következett be 2000-ben, mikor Chris Roberts úgy döntött, hogy kilép saját cégéből, pont akkor, mikor a Microsoft felvásárolta őket szórólül-bőrölül. Parázs viták láttak napvilágot, de mint kiderült a Microsoft azért kényszerítette távozásra, a maradni amíg sem nagyon akaró zsenit, mert olyan lehetetlen elvárá-sokat támasztott a Freelancer fejlesztésekor, mely-ly a Microsoft szerint lehetetlen lett volna teljesí-teni az akkori technológiai színvonalon. A gáz csak az az egész szituációban, hogy adott egy ember, aki már megalkotott mindent, amit interaktív törté-netmesítés terén csak lehet, mégsem bíztak benne. Ismét csak Hideo Kojimát tudom felhozni, aki kökéményen odalépett a Metal Gear Solid 2 fej-lesztésekor a csapat nyakára és kerek percc közöl-te, hogy azt szeretné, ha így és így nézne ki a já-ték. Nem számított sírás, nem számított olyan mondat, hogy: „de... mester... ez lehetetlen...” Mert nincs lehetetlen, elkészült az MGS2, és láttá-tok a végeredményt. Chris ugyanúgy megpróbálta átvinni gondolatát, de a nagy óriás kiradította. Ta-lán, ha egyszer lesz akora saját cége, mint a Konami Kojimának, sikerül majd. A Freelancer tá-vozása ellenére így is siker lett, hiszen az alapon-cepció mesteri, nem is ronthatták el. Kíváncsi va-gyok milyen lett volna, ha a kiadási dátumig velük maradt Chris.

Nem vesztette sokat az időt, kilépése után azon-al megalapított egy médiacéget, Point Of No Return Entertainment néven. Játékfejlesztéssel már kevés-sé foglalkozik, a játékostársadalom számára sajnálatos módon inkább a filmszakmában próbál érvényesülni. Milyen kár. Mit nem adnék egy Wing Commander 6-ért, Chris elképzelései alapján. Immáron in-game motorral számolva, nem FMV átvételszek-ke, a DVD tárcapakcsával... Hmm. Talán egy-szer... ■ -> FLATLINE ->



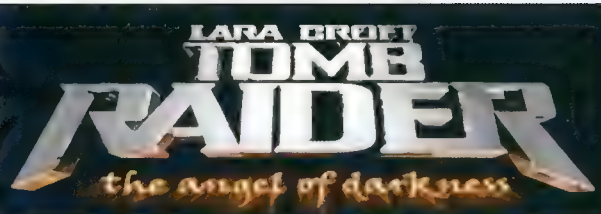
ÉRDEHESSÉGEK

A Wing Commander sorozat volt az első úrszimulátor, ami alkalmazta azokat a fegyvereket, melyek közvetlenül képtelenek kilőni nagyobb hajókat. Túlük ered tehát a megtorpedózás fogalma a játékokban.

Malcolm McDowell helyére a negyedik részben Chariston Hestont szerették volna szerződteni, de egy szerencsétlen véletlen folytán nem jött össze a szerző-dés, a színész gázsijának megduplázódása miatt.

Chris és Erin Roberts gondolkodása alapvetően nagyon hasonló, Enn mégis maradt a Digital Anvinnél, és egy na-gyon komoly HALO szerű FPS-t kódoznak Xboxra, Brute Force néven. Chris nem neveli bátyjára, állítása sze-rint pont jól jön Enn számára a változatosság a Privateer sorozat és a Starlancer után.

Az Origin a WC 1 terjesztésekor komoly kapacitásgon-dokkal küszködött. Akkoriban nem voltak még nagyon felkészülve komoly tizeszes tétél megrendelésekre.



PARISIAN BACH STREETS. Von Croy halálát követően az utcán kapjuk meg Lara irányítását, ahol az első dolgunk megismerkedni az irányítással. (A nem létfonosság, ám roppant hasznos tárgyakra a továbbiakban zárójelben lesz utalás, tehát az első ilyen megjegyzés: csoki a kapualjban.) Másszunk fel a szemetesládára, majd onnan ugorjunk, és kapaszkodjunk fel az erkélyre, annak széléről pedig ugorjunk tovább a körbefutó erkélyhez. (Onnan akár visszagorhatunk a rács mögé, ahonnan Lara a legelején kimekült, mivel ott egy elsősegély-láda hever.) Az erkélyről másszunk feljebb a létrán, és kirabolhatjuk a lakást, ahova a nyitott ablakon keresztül juthatunk be. (Pézn és csoki a szekrényekben, érmék a földön.) A szekrény kinyitásához pajszer kellene, ezért távozunk az ablakon, és másszunk még feljebb a másik létrán. (Érmék a földön.) A fapaliról ugorjunk át az udvar felett, és kapaszkodjunk meg az üvegtest szélelén – avagy ugorjunk nekifutásból. (A korlát mögött csoki.) Szökkenjünk tovább az ablak feletti fapaliról, amely egy ereszcatornához vezet, s azon felmászhatunk az épület tetjéhez. A korlát miatt nem tudunk felkapaszkodni teljesen, viszont az épület szélebe csimpaskodva eloldaszhatunk jobbra. Igyekeznünk kell, mert Lara csak addig bírja tartani magát, amíg a sárga csík el nem fogy. Egy kisebb cseréptetőre lehet végül lepotyogni, ahol Lara erőt gyűjt, és ezután továbboldaszhatunk a tető szélén, átkapaszkodhatunk a saroknál, majd a hiányos korlátnál felhúzódkodhatunk. A tetőn egy hordó árvalódik az egyik sarokban: ezt húzzuk el az útból, és másszunk le a pajszerhez; mikor felvesszük, Lara felfigyel egy gyalogáróra, de egyelőre túl gyenge ahhoz, hogy át tudjunk odáig mászni. Térjünk vissza a tetőre, ahol a pajszerrel kinyithatjuk a kis kamrát. A szekrényből vegyük magunkhoz a pisztolyt, majd akár visszamehetünk a nyitott ablak lakásba – már amennyiben szerezni kívánunk egy értékes nyakláncot a lelakott szekrényből. A fesszegtéstől hűsöngő megerősödött annyira, hogy a hordós saroktól át tudjunk kapaszkodni a gyalogárrához. A ház sarka mögött egy fickó álálódik, akit – töltény híján – puszta kézzel kell elintézni: a legegyszerűbb, ha a lapokadást használva mögö lopozunk, és hátulról elkapjuk. (Lara közben azt kezdi el magyarázni, hogyan lehet a stealth módban a falhoz lapulni, és a saroknál kifüggeni.) Bár nem is fontos végezni az emberrel, hiszen csak a kulcsra van szükségünk, amely mögöttes, a faállványon hever. A kulccsal menjünk vissza a ház mögé, nyissuk ki a rácsot, majd másszunk le a létrán.

DERELICT APARTMENT BLOCK. Larát időközben a rendőrség észreveszi, ezért a romos épületben az első dolgunk az, hogy az ajtó elé toljuk a szekrényt. Ezután siessünk fel a lépcsőn, és ugorjuk át a leszakadt részt. A rendőrök közben betörnek az ajtót, de aggodni nem kell miattuk: abbahagyják az üldözést. Ugyanakkor viszont könnygáz-gránátokat hajigálnak be, ezért a legfontosabb az lesz, hogy sietve távozzunk a lépcsőházból. Ennek érdekében ugorjuk át a szakaszt, ahol a leomló törmelék leszakítja a deszkapallót (utána pirulák az ajtóknál), húzzuk el az útból a szekrényt, és rohanjunk tovább a lépcsőn. Törjük be balra az ajtót (kis eű-csomag az ajtó előtt), mire Lara erősebb lesz, továbbá bent kirabolhatjuk a szekrényeket (többféle munió). Meneküljünk tovább a gáz elől (a következő elágazásban kötszer), és a lépcsőfordulóban húzzuk ki a sarokból a ládát, amelyre felmászva át tudunk ugrani a legfelső szint korlátjához. Ezzel kikerültük a torlást, és bernehetünk a lift gépházához, ahol két kulcsot is találhatunk (egyét a földön és egyet a falon), valamint üzembe helyezhetjük a liftet. Amennyiben nem tőzajátunk sokat a lépcsőházban, és Lara még bírja szusszal, a lifttel visszamehetünk a másodikra, ahhoz az ajtóhoz, amely a leomlott pallók előtt nyílik balra. A kulccsal ugyanis bernehetünk, és bent a szekrényből újabb pisztolyt vehetünk ki (továbbá csoki és löszér a fiókokban). Utána liftezünk vissza legfeljebb, és a másik kulcs segítségével távozzunk a gépházból nyíló ajtón át.

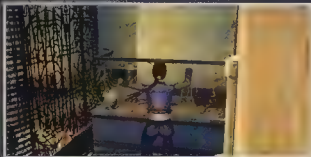
INDUSTRIAL ROOF TOPS.

Másszunk fel a létrán a tetőre, ahol azután kapaszkodjunk fel az utca felett átvéló vezetékre – a rács-hoz érve felhúzott lóbbal másszunk tovább. A másik épület tetjén a ládák mellett (ugyanott kötszer a földön) vezet lefelé egy út, amelynek a végéről akár átgorhatunk egy kötszerát a szomszédos épület tetjére. Amennyiben leesünk a két ház közötti átjáróra, át is mehetünk simán ezen az épületen (dublonok a folyosón, csoki és löszér a romos öltözőben), majd benyithatunk a következő épületbe. Induljunk el a lépcsőn lefelé, majd a leszakadt résznél óvatosan potyanjunk le a egy szenttel lejjebb. Elméletileg át kellene ugranunk a terem tülös felében lévő platformhoz, ám – mint azt Lara meg is jegyzi – nem vagyunk még elég erősek az ugráshoz. Ereszkedjünk tehát le a földszintre (elsősegély-láda a sarokban), és másszunk ki négykézláb a félg leengedett hangárrajtó alatt. A sikátorban (löszér a földön) a lágoló hordónál egy kisebb állványra figyelhetünk fel: ennek elhú-

zásával hozhatjuk Larát jobb kondiba. (Itt el is kalandozhatunk, és mehetünk tovább is, majd átmászhatunk a kerítésen a hiányos szögcsodráról, és egy kutyá által őrzött konténerből egy K2 elemet vehetünk ki.) A kerítés előtt nyíló sikátorban elsősegély-csomag is hever.) Az állványt toljuk a felfelé vezető létrához, és annak tetejéről ugorjunk fel a létrához, amelyen visszamászhatunk a két ház között húzódo átjáróhoz. A hangárban immáron eléggé erősek vagyunk ahhoz, hogy nekifutásból átugorjunk a tülös platformhoz: ugrás után azonnal kapaszkodjunk, és a peremen keresztül oldalazzunk a platformhoz, amittől létra vezet felfelé. Fent ugorjuk át a rést (löszér a földön), és távozzunk az ajtón keresztül. A tűzlépcső a változatosság kedvéért le van szakadva, viszont átgorhatunk a szemközti épület tűzlepcsőjéhez, amely ugyan szintén le van szakadva (az aljánál érmék), viszont felmászhatunk egy ajtóhoz, amely mögött létra vezet fel a tetőre. (Érmék a kis ház mögött, pirulák a szomszédos épület tetjén, amely fölött a helikopter cirkál.) Igyekezzünk a gáztartályok bal oldalához, és automatikusan továbbpernegnek az események.

MARROT CARRIER 5 APARTMENT. Carvier aszszonyak különböző hangneme válaszokkal mesélhetjük el Von Croy halálát. Attól függően, hogy mennyire vagyunk barátságosak, kétféle eredmény szület: vagy megkapjuk Von Croy jegyzetét, vagy nem. Utóbbi sem tragédia: a konyhában kutakodva megtaláljuk. Bár tegyük hozzá: sietve kell távozni, különben ránk törnek az ajtó a rendőrök. (Borosüveg a konyhaasztalon, a szobában a kislámpánál gyűrű, az íróasztal fiókjában pirula.)

PARISIAN ONETTO. Miután Lara az éjszakát egy lepukkant villamoskocsiban vészelte át, elindulhatunk felderíteni a párizsi utcákat. Elsőként két hajléktalan beszélgethetünk, ami után másszunk fel a kocsitetejére (a támszékéről felugorva), onnan pedig – a drótkerítésen keresztül – a cső feletti platformra. (Elsősegély-láda a kocsitetején – a cső alatt átkúszhatunk hozzá.) A platformról átgorhatunk srégen a peremre, ahol hiányzik a kerítés, és egy fazonnal beszélgethetünk el. (A platformról a továbbiak platformra is átgorhatunk nekifutásból, onnan pedig tovább az apró peremhez, amelyen szösz bejuthatunk a szögcsodráról védett szakaszhoz, ahol pénz és csoki hever.) A basebalispák alakot egy bizonyos Bouchard-ról kérdezhethetjük, aki Werner felejegyzései közt szerepel, és megtudhatjuk a fickóról, hogy aiviliáj figura,



aki a Serpent Rouge klubot futtatja. A klubbal volt valami bálhé, ezért senki nem tudja, momentán merre van Bouchard. Továbbhaladva a következő ajtón bonyolultabb utcaszakaszhoz jutunk, amelyen a játék gyakran töltöget. Az utcán a Serpent Rouge előtt ácsorgó lánnal mindenképp beszélünk kell (mindig az első lehetséges választ adjuk). A bájait áruló Janice-től két fontos nevet hallunk, akik tudhatják, merre van Bouchard. Az egyikük Pierre, a Cafe Metro pultosa, a másikuk pedig Bernard, egy öreg karbantartó, akit a Metropolitan elnevezésű, téglafalal övezett kertben találunk. A tájékoztató táblák segítségével keressük fel az egyik fickót a kettő közül. Alighanem Bernard az ideálisabb – vagy legalábbis könnyebb megoldás. A segítségért cserébe mindkét informátor ugyanazzal a dologgal, egy kis csomag megkeresésével bízik meg minket. Bernard esetében a munka könnyebb lesz, jöhet az öreg csak 160 euro leperkáása után hajlandó velünk egyáltalán szóba állni. Amikor megteszi ezt az ajánlatát, mindenképpen az alsó választra bökjünk rá, különben többet nem beszél velünk, és rákényszerülünk Pierre segítségére. Bernard egy kulcsot ad át a mulató mögötti garázshoz. A megfelelő mennyiségű készpénz egyébként eddig már nyilván összegyűlt, de ha valami csoda folytán mégsem, akkor pénzre tehetjük az értékes régiségeinket a zálogházban (Pawnshop), és az utcán is találhatunk elhagyt pénzét.

Amennyiben Pierre felkeresése mellett döntöttünk, úgy külön fizetni nem kell az információért, viszont a garázs helyett a mulató hátsó bejáratának a kulcsát kapjuk meg. Ez a bejárat a kis utcán belül van, a garázs után, és amikor épp odatarunk, egy motorost láthatunk elhajtani.

SERPENT ROUGE. A mulatóban a kis csomag egy kézzel reflektor lámpatestében van elrejtve: ezt keres mind Bernard, mind Pierre.

Bernard-féle verzió

A Bernard-tól kapott kulcs tehát a Garage feliratú ajtó nyitja a mulató mellett. A műhelyben vegyük fel az asztalról a csavarkulcsot, majd kapcsoljuk be az emelőt. (Kötszer, kettő, antik pisztoly a szekrényekben.) Miután a kocsi felemelkedett, húzzuk meg az asztal-tól jobbra lévő kart. Ekkor lejárát nyílik az aknában, továbbá Lara erősebbnek érzi magát. (Pisztoly és löser lesz az irodában, ahova immár be tudunk tölteni.) Lent újabb csukokat találhatunk a láda tetején, majd felmászva egy létrán újabb meghúzható karra bukkanunk, amelyet a kulccsal javíthatunk meg. (Üveg bor

a ládánál.) A kar az elromlott ételliftet indítja be, amire felfigyel egy ór fentről, és lerohan vizsgálódni – kinyitva ezzel számunkra az ajtót. Az őrt természetesen lövjük le, majd menjünk fel a táncterembe. A továbbiakat lásd Pierre verziójában.

Pierre-féle verzió

A ládák bejárat folyosóján egy ór járkal a közeli szobában. Keressük meg a folyosón kapcsolót, amely leoltja a világítást a környéken, mire az őr kirozduz az irodából, hogy visszakapcsolja: ekkor a gőzös szobán keresztül mögéje kerülhetünk, és óvatosan lopakodva hátulról szép csöndben elkaphatjuk. Vegyük fel a pisztolyt (a folyosó ládáin lössz), továbbá a csukokat az iroda asztaláról. Többek között egy kulcs is hever ott, amely a folyosó végi ajtót nyitja.

A táncteremben összekapcsolódunk a szálak. (Csukok és bor a pultnál, lössz a felhívható ételliftben, pirula a pódium jobb oldalán, lemez a lemezjátszónál.) Nyírjuk ki az órket, majd menjünk fel a pódiumra, ahol húzzuk meg a falon a kapcsolót, amely beindítja a zenét és a hangulatvilágítást. Ez persze néhány ór figyelmét felkelti, akikkel mihamarabb végezzünk. Menjünk fel a lépcsőn egy szinttel feljebb, a megfelelő ellenséggel ugyancsak végezzünk, majd keressük meg a fekete ládát, amelyet tolnunk be a terem közepé felé. A ládára felállva fel tudunk ugrani a Disco lámpákat tartó állványzathoz, és felhúzódkodhatunk arra. Óvatosan induljunk el a gerendán a túlóldal felé, mert a vasállványzat nagy része egyszerű csak leszakad. Az így keletkezett űr azonban még szerencsére reáthidalható, és nekifutásból átugorhatunk a gyalogjáróhoz (elsősegély-láda a földön, kötszer a gyalogjáró végében). Az újabb órkőről gondoskodjunk, majd ügyesen ugorjunk át – a hiányzó korlátnál – a lefelé ingázó lámpához. A lámpák kockaszerű állványzatán egy jól irányzott ugrással jussunk át a túlóldalra, majd kapaszzkodjunk meg a megmászható saroknál, másszunk ki az állványzat külső felére, majd onnan a tetejére. Ugorjunk át a felső rész másik sarkára, ahonnan – amikor az állványzat felhúzódot – át lehet ugrani a legfelső gyalogjáróhoz. Másszunk fel a létrán. Egyelőre még ne törődjünk a kinyitható szekrényrel, hanem csússzunk le a létrán, amelynek a végénél azzonnal ugorjunk. Ugráljunk tovább a platformra, majd az állványzatra, amelyben eleinte csak megkapaszzkodni tudunk, illetve balra oldalazni, mivel kicsit feljebb egy cső fut. Oldalazzunk mindaddig, míg végre felhúzódkodhatunk, és szökjenünk át az irányítófülkéhez. Rúgjuk le a felnyitó gyalogjárót, mert Lara csak ez után érzi eléggé erősnek magát ahhoz,

hogy a füke ajtaját is berúgja. Bent a bal oldali karral forgassuk addig a reflektorokat, míg nem a szikrázó csúszik ahhoz a sarokhoz, ahol az imént látott szekrény van; utána a másik karral csúszassuk ki ezt a lámpatestet a szekrényhez. (A kassa kulcsa a földön, a létrán lemásza csoki a földön.) A szekrényből kivethetjük a keresett csomagot, majd az irányítófülkéből nyíló ajtón át távozhatunk az épületből – igaz, még tartóztatni próbálnak minket. (Ha esetleg visszamennek a kasszához, ott pénzt találunk. Egyébként nem olyan macerás visszamászni, mert a fülkéhez vezető alsó ajtó ekkor már nyitva van.)

PARISIAN OHEITO. Az utcai fronton szépen másszunk le a létrán, majd egyre lejjebb, míg vissza nem jutunk a mulató aljához, és keressük fel a megblokkolt. (Most, hogy Lara egy kicsit erősebb lett, érdemes lemászni az egyik csatornafedőnél a csatornarendszerbe, amelyet a játék egyébként Bouchard rejtékhelyének nevez, de ez ne tévesztessen meg senkit. Az egyik oldalifolyosón egy berúgható ajtó mögött elsősegély-láda és pénz hever, egy másik irányban pedig át-mászhatunk az üzemén kívüli Metropolitan metróállomáshoz, és ott szintén pénz és csomó lössz vár ránk.)

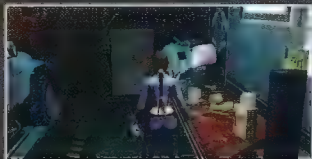
Bernard-féle verzió

Bernard-tól egy jelszót kapunk, amelyet a Metropolitan kerttel csaknem szemközt, az öreg templom melletti rács mögött ácsorgó testőrnek mondhatunk be. Az ajtónál a temető kertjébe enged be minket.

Pierre-féle verzió

Pierre ad egy kódot (15328) az ex-barátjának lakásához, amelynek a bejáratát szintén az öreg templom utcájában találjuk, két házzal odább a rács mögött ácsorgó fickótól (17-es szám alatt).

ST. RICARD S GRAVEYARD. A temetőben a két szál ismét összekapcsolódik, jöhet a Pierre-féle verzió esetében kicsit kényelmetlenebbül juthatunk el a sírokhoz. Először is Francine lakásán el kell beszélgetnünk (óra és pirula a szekrényfülkékben), és azután nyithatunk ki a balkonnra, amely a temető felé néz. Ugorjunk át a szomszédos erkélyre, másszunk át a korláton, majd a saroknál lefutó ereszcatornán kapaszzkodunk fel. A tető szélénél az üvegűteté roppant omladozik, ezért gyorsan kell végigrohannunk rajta. A végénél kapaszzkodunk meg a tető szélén, és oldalazzunk el jobbra a dróthoz, ahol pottyanjunk le. Kapaszzkodunk fel a drótra, amelynek segítségével át-



csimpaszkodhatunk egy másik erkélyre, és onnan le-mászhatunk a temetőbe.

A temetőben egy kutyát kell gyorsan „elaltatnunk”. (Az út végén, a jobbra lévő kriptá mögött kötszer.) A derékszíjgömb elforduló út belső sarkánál kapaszkodjunk fel a templomhoz közeli, alacsonyabb kriptára, amelyekről felugorhatunk a magasabbikra, onnan pedig – az út felett átszökkenve – az elkerített rész mellett. Ugorjunk be az elkerített részhez, ahol törjük be a kriptajtót. Bent nem sok mindent találunk (lőszer a földön), viszont a mozdulatától megerősödünk annyira, hogy rá tudjuk dönteni az angalszobrot az általa díszített sírkőre. Az így betört sírkő alatt egy titkos járat nyílik Bouchard rejtékhelyéhez (de előtte ki is kímálszhatunk, és a kerítéssel bekerített kriptához beugorva, majd annak aajtát betörve lőszerhez és kötszerhez juthatunk).

BOUCHARD S HIDEOUT. A földalatti folyosón igyekezzünk, mert a talaj leszakad a lábunk alatt. Ha leessenék, könnyen ki tudunk mászni, viszont annál kényelmesebb, ha a következő leszakadt résznél esünk le – ez esetben egy alagúton kell visszakúsznunk az előző részhez, miközben egy patkány próbál csócsálni belőlünk. A mélység felett a fal mentén futó csőbe kapaszkodva lehet átválszalni. Utána mindenképpen beszakad alattunk a talaj, de sebzé: vízbe érkezünk, és az alatt átszúthatunk egy olyan részhez, ahol a falon növények burjánzanak, és ezekben megkapaszkodhatunk. Másszunk fel egészen a vízszintes repedésig, majd abba kapaszkodva oldalazzunk ki a következő folyosószakaszhoz. Hamarosan egy beomlott részhez érkezünk, ahol húzzuk arrébb a törmelket. Utána lőjük le a patkányt az alacsony kapu mögött, rúguk be a rácsot, és másszunk be négykézláb (lőszer a földön). A két ajtó után balra forduljunk, ahol háló az imént munkánknak keresztül tudunk vágni a törmelékénél. Az újabb vízres nézzünk ússzunk át, majd a gözölő csapnál másszunk be a falon keletkezett résen. Ezzel megérkeztünk Bouchard rejtékhelyére, ahol az egyik helyiségben eldeformálódott ember haldoklik (mellette elsősegély-csomag, a szemközti cellában lőszer). A cellák közti folyosó végéből nyílik Bouchard vacsa, és a jómadárral való beszélgetésünknél minden szavát meg kell fontolnunk. (A következő válaszok javaslatok: Easy Bouchard... What would you suggest? Passport!) Bouchard a zálogháza küld minket, mert a tulajnak kellene kézbesíteni néhány üteveget. Mindenek előtt ki kell jutni a rejtékhelyről: ehhez húzzuk meg Bouchard szobájá-

ban a kart, majd az így kinyíló cellában toljuk a rács-hoz a ládát, és arról ugorjunk fel, a felső szintre. (Lőszer a földön.) Felkapaszkodva egy újabb karra bukkanunk, amely pedig Bouchard szobájában nyílik az ajtót, amely a templomba vezet.

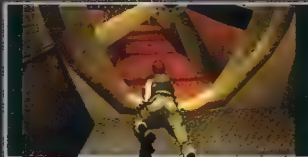
ST. RICARD S CHURCH. Az öreg templom edzőteremként funkcionál, úgyhogy ha kedvünk van, akár fogadhatunk is a bokszolókra, és nyerhetünk egy aranyórát. Ha meguntuk a sport nézését, edzhetünk magunk is: a szobor melletti kötömböt eltolhatjuk balra. (Ha azon keresztül felkapaszkodunk a magasba, utána a peremen keresztül egy elsősegély-csomaghoz csimpaszkodhatunk át – az oszlopköztől gyűjtőünk közben erőt. Sőt továbbmehetünk egészen a korlátig, amely fölött egy oldalugrással szaltózhathatunk át, majd az orgona mellől egy aranygyűrűt vehetünk el. Ha pedig ezek után a kötömböt a másik oldalra toljuk el, és ott másszunk a magasba, egy kis ügyeskedéssel lőszerhez juthatunk.)

PARISIAN GHETTO. Ha még nem jártunk volna ott, a zálogházat Janice közelében, a lezárt utcavégben találjuk. Épp kijön onnan egy furcsa alak, akivel Lara összeütközik, bent pedig sehol senki – az üteveket így hát a pulton hagyjuk. A helyzet persze gyanús: a tulaj hulláját a hátsó rak tártában találjuk meg. Szedjük fel mellőle az iratát, és így megtudjuk a fegyverszekrény kódját: 14529. Ússuk be akkor a kódot az ajtónál. Bent rengeteg hasznos cuccot találunk, viszont amikor az utolsó dolgot is magunkhoz vesszük, váratlanul csapdába esünk. Roppant gyorsan kell cselekednünk: nyomjuk meg a falon a gombot, majd a szobában azonnal rohanjunk a jobbra lévő csapóajtóhoz, amelyet nyissunk fel, és másszunk le. Időközben kezd begyulladni minden: rohanjunk, nehogy megégyünk, és essünk le a csőbe, ahol aztán továbbra is fussunk, ahogy tudunk. Ha minden OK, akkor a titokzatos motorost, akinek alighanem köze van az ügyünkhöz, majd az unszimpatikus figurát a zálogházból ismét láthatjuk...

LOUVRE STORM DRAINS. A Louvre-ba az esőcsatornán keresztül kellene bejutnunk. (A víznél csoki, a fel-fel vezető lépcső végénél elsősegély-láda.) A víz-esésnél keressük meg a felfelé vezető csövet, amelyen felkapaszkodva egy kapcsolóhoz jutunk, amely az egyik ventilátort állítja le a közelben. Másszunk vissza, mire a csőtől jobbra nyíló járatban meg is találjuk ezt a ventilátort, amelyet forgassunk el, és a fog-

híjas résznél bújunk át. (Lőszer a csatornában.) Olyan elforgatható csapra bukkanunk, amelyből még ötöt kellene megtalálnunk. Térjünk vissza a vízesés-hez, majd egyenest menjünk tovább, illetve balra be, és máris megvan a következő – a sorrend egyébként nem mindegy. (Lőszer a gözkisapódásnál.) Ezek után másszunk fel ismét a csővön, és a vízesésen keresztül fektetett keresztgerendán át sétáljunk el a harmadik csapig, amelynek az elforgatásával a vízszint alul megemelkedik. Ennek köszönhetően akár le is poty-yanhatunk bele, majd merüljünk le a lefolyócsőbe. A csatornarendszeren keresztül egy másik csomópont-hoz úszhatunk át, ahol másszunk fel a leszakadt rács-ra. A platformon sétálva Lara egy kifeszített drótra lesz figyelmes (ezt meg is említi), amely felkapaszkodva bemászhatunk a keresztgerendához, és annak végénél elforgathatjuk a negyedik csapot. Visszaka kapaszkodva a drótra haladjunk tovább a helyiség másik felébe, ahol ugyancsak le van szakadva fentről egy platform, amelyre felkapaszkodhatunk. Jobbra akár átbújhatnánk a csatornát lezáró rács alatt, de úgy csak visszajutnánk az elejére, tehát ezt az irányt hanyagoljuk. Inkább ugorjunk tovább a következő csap-hoz, majd térjünk vissza a legörbülte szakaszhoz, amelyet egy jól irányzott ugrással áthaladhatunk – vagy nekifutásból menjünk neki, vagy kapaszkodjunk meg a túlsólat. Az így elért ajtó a vízeséshez visz vissza minket (a folyosón lőszer), de jóval magasabban, mint korábban. A keresztgerenda fölött itt cső ível át, amelyen átkapaszkodhatunk az utolsó csaphoz, és azt elforgatva jól elzárhatjuk a vízesést, majd bemászhatunk abba a csőbe, ahonnan mindeddig a víz ömlött. Innen terembe mászhatunk át, ahol Lara olajszagot érez. Menjünk oda a dorhóhoz, amely egy nagy cső mellett áll, ez utóbbira helyezzünk időzített bombát, majd roppant gyorsan ugorjunk be a vízbe. A robbanás lángja gyújtja a víz felszínén úszó olajat, ezért el kell ússzunk jobbra, a távolab eső csőbe, és csak annak a végében merülhetünk fel. Igyekezzünk vissza a lángoló terembe, óvatosan másszunk ki a csőből, majd a lángoló részeket átugrálva menjünk körbe, a kirobbantott falhoz – tehát másszunk fel a létrán a magasabb betonrézhez, onnan ugorjunk át az első útb kerülő tüzet, utána másszunk fel a kapaszokón, ezzel kikerülve a másodikat, majd a magasból egyenest a réshez ugorjunk át.

LOUVRE GALLERIES. A Louvre lépcsőfordulóján könnyen a háta mögé osonhatunk az első útb kerülő árnyék, ám ennek megfoltására a társa alighanem



het megőlni, legfeljebb pár másodpercre ledőteni. Csajuk messzire az oldalsó járártól, ahova ezután másszunk be, és húzzuk meg a kart, amely megváltoztatja a platformok elhelyezkedését a teremben. Rajtuk keresztül immáron egy másik karhoz (egy beugróban) kapaszkodhatunk fel, amely pedig a terem alján lévő rácsot nyitja le. Térjünk oda vissza a platformokon keresztül, majd ugorjunk be az aládócolt kis alagútba, amely két irányba vezet. Először jobbra törjük be az ajtót, és vegyük fel a shotgunt, meg némi löszert (ekkor erősödünk is), majd úgy menjünk a másik irányba.

Nagyon személt hely következik, ezért talán érdemes előbb menteni. A szépen fénylő folyosó bejáratánál rögtön egy kart fedezhetünk fel, amely egy rakás csapdát hoz működésbe, ugyanakkor viszont ki is nyitja a folyosó másik végében az ajtót – de csak ideiglenesen! A lényeg az, hogy még időben át tudjunk vergődni a csapdák között. Szerencse kérdése az egész – mint ahogy a következő részben is szerepet kap a szerencse.

THE HALL OF SEASONS. A Hall of Seasons egy szép, méretes teremnek a neve, ahol ismét egy csontváz örökdió, és négy irányba nyílnak ajtók. A terem közepén lévő négy kapcsoló mindegyik irányba 3-3 kart tesz elérhetővé, viszont ezek közül kettő mindenhol csapdát jelent: a terem alá, egy pengékkel és szuronyokkal teli körfolyosóra kényszerülünk. A csapda nem halálos, azaz el lehet jutni egy lifthez, amelyre visszajuthatunk a Hall of Seasonbe, de ez felesleges veszélyesség. Érdemesebb menteni egyet valahányszor új irányban próbálkozunk, mert mégiscsak rövidebb az állástöltés, mint csapdák közt lavírozni. A megnyitható négy helyszínt mindegy, milyen sorrendben látogatjuk meg.

NEPTUNE'S HALL. A tűzzel támadó csontvázat kerüljük, és éppúgy kerüljük ki a lyukakat, amelyen a helyszínt központi részéhez pottyantathatnánk le (két löszert a földön). Haladjunk inkább tovább, és essünk le a vízbe, majd a víz alatt keressük meg a kart, amely megemeli a vízszintet. Így immár visszamehetünk a felszínre, és továbbra is kerülvé a harcost leugorhatunk a lyukba. A terem aljánál egy kis járatba úszhatunk be a víz alatt, és egy újabb kapcsolóval még jobban megemelhethük a vízszintet. A felszínen most már három helyre is kúszhatunk. A szoborfejtől balra lévő járatban leereszkedhetünk egy csatornába (a másik két járatban löszert és elsősegély-ládát), majd még lejjebb

úszhatunk egy másik csatornába (közútkben elsősegély-ládák), ahol úgyessen kell szialomozni a kúcsapódó tuskék között. A lyukas rácsokon átúszva végül jobbra forduljunk (löszert), majd ússzunk fel levegőért, és szükség szerint gyógyítsuk magunkat. A pihenő után a másik irányba kell továbbmenni, ahol a víz alatti priedesztál aljánál húzzuk meg a kart, amely egy ajtót nyit meg felette, a tetejéről pedig vegyünk fel a Víz-kristályt, mire ennek hatására felül a rács megnyílik, és felúszhatunk levegőért. Újra lemerülve az imént megnyitott járatba irányozzuk be magunkat, és így visszaérkezünk a legelső karhoz, tehát felúszhatunk vissza a csontvázhoz, és a kristály birtokában visszatérhetünk a Hall of Seasons terembe.

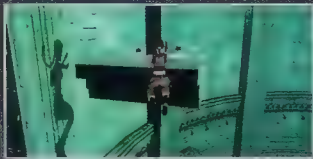
WARTH OF THE BEAST. Mint a megérkezésünkkor is láthatjuk, e csarnok alapzata roppant omiadékok. Balra induljunk el, kövessük az utat, majd ugorjunk át a szakadékokat. Ismét csak egy irány lehetséges, tehát ugorjunk tovább, és oldalazzunk a keskeny peremen. Utána mentünk, mert a legkéményebb menet következik. Nekifutásból ugorva a távoliabbi sziklához abban éppen hogy megkapaszkodhatunk, ráadásul azonnal tovább kell ugranunk, majd elindulunk az erősön hiányos lépcső-alakzat felé, és csak ott lesz majd alkalmunk kicsit pihenni. Egyes „lépcsőfokok” leomlanak, de azért szép nyugodtan ugráljunk, és másszunk egyre felebb, majd amikor visszaérkezünk a csarnok eredeti szintjére, a megmaradt keskeny úton rohanjunk át, amelynek a végénél még egyet ugranunk kell, és úgy jutunk el a Földkristályhoz (ugyanott löszert). Amint felvettük, a terem talapzata visszaépül, és bár csontvázak hátráltatnak minket, a vissza-út már gyerekjáték: csak meg kell húzni az oldalsó két kart, és kimenni az így megnyíló kapun. Ha Lara közben meggyulladna, a vízugraknál ellohatjuk.

THE SANCTUARY OF FLAME. A Tűz Szentélyében egyértelmű a feladat: végig kell ugrálnunk a lávában lebegő platformokon jól irányzott ugrásokkal, és vigyáznunk kell a feltöltő lávával – lehetőleg ne kerüljünk a tűzáradat elé, hanem inkább szép nyugisan a nyomában induljunk el. A Tűzkiszáradt megszerzése után kisebb platformok emelkednek ki a lávából, gyakran egészen magasra. Az út azonban így is egyértelmű, jóllehet a lávalóval közepétől mindig egy kicsit várni kell az újabb platform kiemelkedésére.

THE BREATH OF HADES. Ebben a szentélyben először is forduljunk jobbra, majd toljuk be a mozgatha-

tó falrészt, amely mögött egy kar (valamint löszert) található. A karral pilléreket varázsolhatunk elő a szakadékokba. Hades leheletétől – azaz a szélről – óvakodni kell, de ettől függetlenül ez a csarnok is hasonló kihívás, mint a többi. Úgy kell átugrálnunk a dülöngélő pilléreken, hogy kiszámoljuk, épp melyik lehet pont egy ugrásnyi távolságra. A dülönglés miatt célszerű beállni egy irányba, és megvárni, amíg az oszlop az ideális szögbe ér, ezen kívül ajánlatos menteni is gyakran. A Levegőkristály begyűjtése után már nem kell széllé számolni.

THE HALL OF SEASONS. Miután megvan mind a négy kristály, azokat elhelyezhetjük a Hall of Seasons kis folyosóján, ahol képek alá illeszthetjük be őket. Ennek eredményeként a csapdákkal teli körfolyosón nyílik egy ajtó, tehát ezúttal direkt húzzuk meg az egyik „fals kart”. Az ajtó a körfolyosó közepé felé nyílik, mögötte csigalépcsővel, amelyik egy karhoz vezet. Utóbbi meghúzásával csövekkel teli terembe érkezünk, ahol a négy elem mindegyikéhez tartozik egy csap, és ezeket kell elforgatnunk. Az első mindjárt balra van: csak ennek elforgatása után másszunk le a terembe, majd fel a központi gép létrájára. Ott egy dróton keresztül kúszhatunk a szélére, majd felkapathatunk a létrán, amelyről egy hátra száltoval ugorhatunk le. Még egy létra megmászása után meg is van a következő csap. A harmadikhoz ezután úgy juthatunk el, ha egy szintet visszamászunk, és onnan átugrunk a hatalmas gép felső gyalogjárójára, ahonnan megint csak egy dróton átkapaszkodva egy szél-ső pallóhoz jutunk, és ott egy létra vezet fel a csaphoz. Az utolsó csap a gépen található – épp csak mindeddig le volt zárva. Most már azonban megnyithatjuk, és ezzel le-fel ingázó platformokat varázsolunk elő odafront, a hatalmas csarnokba. Mivel a gépen mindenütt pengék kezdenek pörögni, lehetőleg egyből ugorjunk át a visszavezető fapallóra, és úgy igyekezzünk fel az új platformokhoz, amelyeken másszunk fel. A központi csarnokban így már fel tudunk kapaszkodni a kör alakú gerendázatra, és a síma tetejé gerendánál ki tudunk menni a csarnok szélére, ahol csontvázak törnek elő a falból. Ne törődjünk velük, ehelyett igyekezzünk a lépcsőhöz, majd a következő szinten a megmászható falhoz. Jobbra mássza egy kart láthatunk, amelyet meghúzáva az iménti lépcsősnél ajtó nyílik, mögötte betolható falal, amelyről erősebbek leszünk (löszert a földön, elsősegély-csomag a fal mögött). Imárr eléggye izmosak vagyunk ahhoz, hogy miután pihentünk kicsit a leg-



utóbbi karnál, még tovább másszunk felfelé. Sietnünk kell, mert a plafonhoz érve Lara átvált csimpaszkodásra, és ezután a következő pihenőhely (egy aprócska platform) olyan távolságra lesz, ameddig épp csak kitart az erőnk. Onnan figyeljük meg, merre lehet még tovább kapaszkodni a kupola tetejére, majd rugaszkodjunk neki, és amikor már fent vagyunk, egy hátra szaltóval ugorjunk be a kis helyiségbe. Ott egy ajtót találunk, amely mögött az első főelenség, Obscura Testvér vár ránk.

A vörös szellem megsemmisíthetetlen, viszont ha eleget löjük, időnként lebénul. A cél az, hogy megszerezük a fényes tárgyat, vagyis az egyik Obscura festményt, amelyet a környező szobrok kezeiben láthatunk. Igen ám, csakhogymindaddig, amíg a szellem nincs lebénítva, a szobrok egymást közt „adogatták” a cuccot, amint a közelükbe érünk. Magyarán a szellem lebénítása után azonnal a fényes ponthoz kell rohannunk, majd miután kivettük a szobor kezéből, azonnal meneküljünk ki a megnyílt ajtón.

TOMB OF ANCIENTS. Visszatérve a hatalmas sírboltba teljesen a víz elárasztja azt. A csarnok tetejénél csak egy kis levegő (mögöttéssér) van, ezért ugyanarra kell távoznunk, mint amerről korábban bejöttünk – csak most búvárkodunk kell.

THE ARCHEOLOGICAL DIG. Az ásatás helyszínén másszunk fel a ládára, arról kapaszkodjunk fel a kerítés tetejére, és térjünk vissza a Louvre-ba.

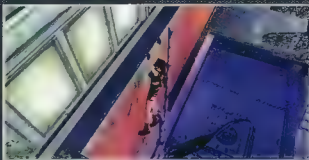
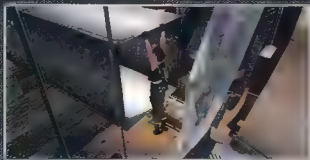
GALLERIES UNDER SIEGE. A múzeumban most nem is annyira az örök, hanem az épület megsemmisítését ismeretlen kommandósok okoznak gondot, akik elgázostották a kiállítótermeteket. Az első útba kerülő katonát hátulról elkapathatjuk, de utána a terembe beereszkedőt már csak pisztollyal tudjuk leszerelni. Vissza kell mennünk a restaurátóműhelybe, és szereznünk kell egy maszkot a szekrényből – persze közben újabb katonákba is botlunk. Ha felcsatoltuk a maszkot, már nem kell annyira sietni, jöhetnek pont innen! aktíválódik Lara új képessége, a sprintelés. Arra mindenesetre jó a cucc, hogy elfussunk a katonák elől, ha nem akarunk harcolni. Ismét a galériák felé, és néhány kommandóssal szegélyezett út vezet a köztérre, amelyben Lara találkozik Kurtisszal, aki megszabadítja őt a festményétől. A jelenet végén Bouchard elviszi Larát Von Croy lakásához, de arról is gondoskodik, hogy hősnőnknek társasága legyen...

VON CROY'S APARTMENT. A szobában egy csomó löszert találhatunk (ráadásul ha az asztalfőnél heverő tárral kezdjük a felvételt, akkor azt egy hiba folytán rengetegszer felvehetjük), továbbá Werner sétatálcáját, amelyet felvéve azonnal megjelenik Bouchard bérnyilkosa. Miután belelövünk a fiókba párat, elmenekül. Kicsit edzhetjük a lábunkat a lépcső mellett: ajtó berúgásával (kötszer a lépcső alatt, fenn a fürdőben eü-csomag a falon, újabb csomag a hálószoba szekrényénél), majd ha végeztünk a lakás átkutatásával, kövessük a bérnyilkost. A folyosón a nyitott ajtó mögött megint löszert találunk (a berúgható ajtó mögött löszér és csomag), amelynek az összeszedésekor a gyilkos a falon átjárót vágva tör be a szobába. Ismét kényszerítsük menekülésre, ami után vegyük fel a fegyverét (valamint a löszert, és az asztalról a csokit), és eredjünk a nyomába. Hasra ereszkedve küsszünk át a lézerekugark alatt, majd vigyázzunk a felrobbanó lépcsőnél. Ugráljunk le, de lehetőleg ne églünk meg. A gyilkos az emeleten bujkál néhány lézer mögött (a földszinten elsősegély-csomag az asztalon és löszér a lépcső alatt). Mentünk, mert a harc nagyon idegesítő, ugyanis Lara mögött is aktíválódik a lézerek, tehát egyezsükbe sávbán manőverezhetünk, ráadásul távolról meg lehetünk bennén célzunk. Elméletileg az lenne a poénja a dolognak, hogy a lézerek közt ügyeskedve minél közelebb kerüljünk a palirra, de elég csak az első eltűnődező sugár mögé beállni, és már onnan is célba találunk.

THE MONSTRUM CRIMESCENE. Minthogy Prágában is lecsapott a párizsi sorozatgyilkos, Lara a bűntett színhelyén kezd vizsgálni. Beszéljünk a téren ácsorgó riporterral (mindig az első felelet választjuk), majd menjünk be a mögöttes lévő sikátorba, amelynek a végében egy kalapácsot találunk – meg alighanem egy biztonság őrt is. Az ellenséges fickókkal nyugodtan végezzünk a leszalagozott ház mögött is, ahol egy csatornafedőt nyithatunk fel az iménti szerzeményünkkel. A csatornában forduljunk jobbra, majd ismét jobbra, ha a lyukon. A pincéből menjünk fel a házba, ahol Lara a fűtőtesthez bilincseli Bouchard-t, akit ezután kikérdezhetünk. A szomszédos teremben menjünk fel a karzatra, ott találjuk a kommodót az állványzathoz, és másszunk fel a legutolsó. Ugorjunk át a színesüveg-ablakhoz, és húzzuk meg mellette a láncot annyiszor, hogy lent egy rejtékely nyíljon meg (bennre elsősegélycsomaggal). Ugorjunk át az ablak föloldalára, és az ottani láncot

is húzzuk meg párszor. Utóbbi eredményeként a lenti óra üvege nyílik ki, és így azt beigazíthatjuk három órára, mire a terem közepe leereszkedik. A titkos irodában a régiségek mellett egy papírt találunk a földön, rajta a 31597-es kóddal. A nagy kép mellett számlapon üssük be ezt a számot, és így a kép mögül előkerül az egyik Obscura metszet. Térjünk vissza Bouchard-hoz – azaz csak történik, mivel a fickó megszökött. Bár nem messzire jutott, hiszen a folyosón a hullája dől ki a szekrényből. Vegyük fel a kulcs-csomagját, amellyel nyissuk ki az alagsor piros ajtaját, kilépve a házból pedig beszéljünk az újságíróval, aki ad nekünk egy kódkártyát a Strahov erdőhöz.

THE STRAHOV FORTRESS. A raktárba érkezve induljunk fel a lezárt kapu felé, minekután a teherdaru elindul. Várjuk meg, amíg a konténerhalom tetejéről leemelik a harmadikat (elsősegély-láda a nyitott konténerben), így a szomszédos konténerreklől ugorva felkapaszkodhatunk a másodikra, és átszökkenhetünk a légkondíhoz. Arról nekirugaszkodva elérhetjük a hatalmas hangárt kettéválasztó fal, annak tetejéről pedig beugorhatunk a magasban futó gyalogjáróhoz. Lara maga is mondja, hogy érdemes csendben maradnunk, ezért a lenti őrkölne ne törődjünk – semmi dolgot ott. Helyette menjünk végig a gyalogjárón, és másszunk fel a szemközti fal mellett futó úthoz, melynek két oldalán kóddal védett ajtók nyílnak ugyanabba a szomszédos hangárba. A jobb oldali cseleszúr benyit, ugyanis odaát, közvetlenül az ajtó közelében van egy létra, amelyen fel kell másszunk. Fent egy katona őrköl, ezért félúton álljunk meg, és várjuk meg, amíg hátat fordít. Ekkor gyorsan intézzük el. A kezélpulton egy kart kell meghúznunk, amely a teherdarut indítja be a hangárban. A daruhoz hosszú létra vezet fel a hangár tölő végébe. Kapaszkodjunk fel, és másszunk be a daru kezelőfülkébe – amennyiben eközben a két őr felfigyel ránk, úgy azokat löjük le, mielőtt még felmáshatnánk. Miután a daruval eltaraktartók lentről az automata ágyúkat, lenézhetünk a földszintre (létra ott, ahol bejöttünk), majd egy zöld ajtón nyithatunk be. A mozdonyfordónál egy ládahalommal kell megküdenünk. (Közben löjük le a kutyákat a drótkerítés túloldalán.) Az egyik szabadon lévő ládát találjuk a drótkerítés kapujához, és arra állva löjük be a felső ládát a fal mellé. Utóbbira másszunk fel, és húzzuk a legfelső ládát a kerítéshez annyira, amennyire csak lehet. Ezután a másik lenti ládát találjuk a ládahalom elé, a fal mellé, így arról felmáshatunk arra a kes-



keny peremre, amelyik a felső láda kimozdításakor képződött, és nekiveselkedhetünk annak. Betolva teljesen a kerítés mellé kész is a munka – de még nehogy felmásszunk a csúcsra! Amint azt Lara jelzi, ezzel a művelettel megerősödünk annyira, hogy akár két ládát is meg tudunk mozgatni: toljuk tehát a mozdonyfordító mellett két ládát a csővezeték alá, amelyen egy csap látható, és persze a ládákon keresztül másszunk fel oda. A csapot elzárva megszűnik a gőzkötés a ládahalom tetejéig, és így a csúcsról felkapaszkodhatunk a magasban futó csőre, majd – felhúzott lábbal csimpaszkodva – átkelhetünk a drótkerítés fölött.

A túldíszített másszunk fel a furcsa fűrés kezelőpultjához, és helyezzük üzembe a gépet. Mivel a fűrészelőnivaló túl kemény, végül a szellőzőcsatornáig sikerül elfűrészelnünk, ami azonban egyáltalán nem baj. A kezelőpult melletti ugorjunk fel a keresztben futó vasgerendára, amelyről átmászhatunk az ímént tönkre tett csatorna tetejére, és az elfűrészelt résznél bemászhatunk. Utóbbit úgy lehet kiutazni, hogy az elvágott végén leereszkedünk a csatorna tetejéről, majd amint azt elengedjük, megkapaszkodunk az alsó peremben, és felhúzódkodunk.

Miközben a csőben másszunk, láthatjuk a riporter csőnyra végét, majd egy folyosón lyukadunk ki. Kiugorva a csatornából lehetőleg csődben intézzük el a járdát, és vegyük fel a kódkártyáját. Egy géppisztolyt felvehetünk a polcra, ha pedig elkalandozunk a kis elágazásba, a szénél égett újságról melletti egy pisztolyt vihetünk el. (Székényben kötszer.) Utána a folyosón lötnék bele a gázpalackba, amelyet Lara automatikusan beelőz, mert az így elszabaduló kerék végiggurul a mozgásérzékelő aknákon – bár egyelőre a folyosó túlsó végében van dolgunk. A dőbába belevetjük a műszereket kezelő fiktót, valamint, ha kedvünk van hozzá, a hátsó phenőben ülő másik kettőt is. (Hátul lössz és a székényekben is.) A kezelőpultnál kapcsolgat ki a két lézertekert, és így most már végül kiúszhatunk hason az összes többi sugár alatt, majd kinyithatjuk a mozdonyfordító mellett a ajtót. (Bár a védelem kikapcsolásának – Lara tudtán kívül – egyéb következményei is vannak.)

THE BIO-RESEARCH FACILITY. Érdekes kertbe érkezünk, tele agresszív növényekkel. Beszéljünk középen a kertészrel. Nem túl barátságos figura, hiszen végül Larát is lepermetezi valami egészségtelen cuccal. (A kert túlsó végében, a bal oldali növények mögött lössz.) Magunkhoz térve húzzuk meg a

szoborfejet a kúton, amely egy járatot nyit meg a bejáratról jobbra. Menjünk be, illetve ott fel a létrán (lösszerek), és fordítsuk át a kapcsolót, amely a kert másik ajtaját nyitja. Az ajtó mögött nyomjuk meg a sárga kapcsolót, amely valami zsilipszerű szerkezetet működtet.

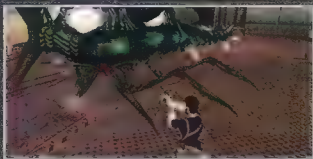
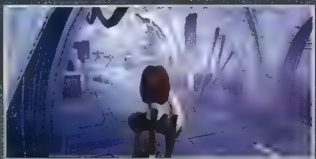
A következő kertben még durvább hűvös növényekkel találkozunk, ugyanis egy humanoid példány üldözbe vesz minket. (Az oldalsó párkányokon több adag lössz.) A támadót ne lövjük le, mert ezzel csak még veszedelemesebb, még gyorsabb fajtákat szabadítunk magunkra. Inkább sprintelve meneküljünk, és kapaszkodjunk fel a bal oldali párkánynál a középső tetőgerenda alatt futó csővön. Az inkubátor fölötti csőveknél két csapot kell felkeresnünk, melyek kinyitása után a törött üveg inkubátor alja kinyílik. A létrán tehát másszunk le, és ugorjunk a lyukba. Vízbe érkezünk, ahonnan másszunk ki, majd a lejtőnél vigyázzunk. Amennyiben meg akarunk menekülni egy veszélyes vízi szörny elől, úgy álljunk pont szembe a túldíszített létrával, és úgy kezdjük el csúszni. Csúszás közben ugorjunk, majd kapaszkodjunk meg a létrában. Másszunk fel (elsősegély-láda a földön), és haladjunk tovább az ajtó mögötti alagútban. Az újabb zöld helyiségben nyírjuk ki az őrt, és lehetőleg továbbra se essünk be a vízi szörnyhez. Inkább menjünk le a bejárat alá, ahol kapaszkodjunk fel a növényzetre a falon, és másszunk fel a bejárat fölé. Ott egy ajtó van, amelyik nem nyílik, viszont felkapaszkodhatunk egy sínen futó platform állomásához. A sín el van törve, ezért a kapcsoló csak annyit tesz, hogy átküldi a platformot a túlsó állomáshoz. Ezután menjünk le a vízhez legközelebbi pálhóhoz, amelynek a közelében vastag cső kanyarodik (rajta lössz). Ugorjunk át a csőre, és csavarjuk el rajta a csapot, amely így a túldíszített elzárja a gőzkötést. Itt az ideje, hogy átugorjunk a leszakadt járdaszakaszt (kicsit feljebb a növényeknél lössz és pirula). A túldíszített talpalynok a falhoz, és araszoljunk el a keskeny peremen egészen a csőig, ahol immár nincs gőz. Másszunk fel a csővön, majd BALFELE kapaszkodjunk át a peremre, és másszunk át a zölddel benőtt platformra. Onnan kapaszkodunk fel a falra felfutó növényre, majd a plafonról lövve másszunk át átírányított platformra, amelyre potyanjunk le. Másszunk le a létrán, és menjünk tovább a sárga gombbal működő zsilipajtón keresztül.

A következő helyen egy morcos fa csavarodik rá a toább vezető kapura. Menjünk fel a teraszra (alatta lössz), ahol csapatok segítségével lehet kikeverni a

növényeket tápláló vegyületeket. Töljük el az asztalt a falújság elől: így láthatóvá válik egy kombináció (áthúzza), amely halálos a növények számára. Ezt keverjük tehát ki az első, második és negyedik csap elforgatásával, majd utána húzzuk meg az adagoló karját jobbra.

Hatalmas kertbe érkezünk, ahol a dolgozó ID kártyát kellene begyűjtenünk. Az első kártyatulajdonost az úton jobbra indulva találjuk. Intézzük el, majd a központi kertbe ereszkedő létrán másszunk fel, menjünk fel balra a lépcsőn, utána pedig a hízott vízszintes platformjain ugráljunk tovább. Az utolsó platformról a feljebb lévő gyalogjáróra ugorhatunk, és felkapaszkodhatunk ott, ahol nincs korlát. Hamarosan újabb leszakadt járdához érkezünk, ám Lara még nem érzi magát eléggé erősnek a mélység átugrásához, ezért menjünk tovább, és eddünk a következő leszakadt résznél (elsősegély-láda a túldíszítet). Ha már megfelelően erősek vagyunk, próbálkozzunk a gondot okozó helynél, és ha sikerrel járunk (épp csak meg lehet kapaszkodni), menjünk tovább, fel a lépcsőn, majd az út végénél másszunk fel a növényzettől benőtt falon. Lara tanúja lesz Boaz doktor nő halálának (újászületésnek?), ami után vegyük fel az úton fekvő hulla kártyáját (lössz kicsit odébb), és induljunk el vissza. Ugyanott, ahol legutóbb a sikeres nagy ugrást hajtottunk végre, célozzuk be a lent járkáló őrt, majd ugorjunk oda hozzá a kártyájáért. Immáron megvan mindhárom kártya, amelyik kell, tehát legalul (arra, ahol az első fickóval végeztünk) megnyithatjuk az út végén a soron következő kaput. Végül sárga kapcsolókkal nyitni zsilipekhez jutunk, melyek egyikében Kurtis foglyul ejti Larát – szerinte ugyanis túl sok galibát okozott.

THE SANITARIUM. Ezen a helyszínen Kurtist irányítjuk. (Lössz a földön.) Ereszkedünk eggyel lejjebb (lössz a földön), majd ugorjunk át a létrához, és azon másszunk még lejjebb. Ezután a középső felé ugorhatunk, majd eggyel lejjebb eshetünk (pirula a földön), és még lejjebb, majd bemászva középre egy csapajót találunk. Az újabb hasonló szakaszon másszunk tovább lefelé, viszont a második létra után a belső, kicsit feljebb lévő hídon ugorjunk, és húzzuk fel magunkat a korlát végénél. Végre nyitható ajtót találunk, amelyik Boaz dokinéni „szanatóriumába” visz. A rácson benyitva rögtön összetűzésbe is kerülünk az első pácienssel, utána pedig láthatjuk egy pillanatra az elszabadult szörnyet, a Proto-



Nephilimet, amely a káosz okozója a létesítményben (lőszér). A folyosón jobbra fordulva újabb betegbe botlunk, majd az egyik cellában egy épeszű embert is találunk, akit kikérdezhetünk. Fontosabb azonban a zárt kapu, ahol Kurtis egyik új képességét, a távolbalátást ismerhetjük meg. Kurtis egykettőre kideríti a kapu kódját (06289), amelyet már csak be kell ütni. A további folyosókon irtuk tovább az őrléteket, majd a körfolyosón (csoki az első cellában) jegyezzük meg a jobbra nyíló kétszárnyú ajtó számát. (A piros ruhás szelíd bolondot hagyhatjuk.) Az ebédlőt egyelőre hanyagoljuk, és menjünk tovább a „preparátor műhelybe”, ahol végül fel a halott doki azonosító kártyáját (lőszér a földön). A kártyával irány az ebédlő (az asztalok közt csoki és lőszér), ahol a kártyát használnia menjünk be a konyhai részhez, majd ott fel a lépcsőn. A leszakadt talajrészeket átugorva jussunk el a számítógéphez (elsősegély-láda az ellenkező irányban), és üssük be a kétszárnyú ajtó számát (38471). Az ajtó mögötti laborból ismét kódjáték következik, amely után egy kirántható szellőzőrácsot találunk, és azon keresztül bemehetünk a laborba a szörny után. Ugyanígy szellőzőn át mehetünk tovább egy másik kódjátékhoz. A ventilátornál (lőszér a földön.) löpjünk bele a gázpalackba, amely felrobbanva eltünteti a foghíjas létrát a közeli platformtól, ahova így fel tudunk simán ugrani, és ott megtaláljuk a ventilátor kapcsolóját. Küssünk át a hiányzó lapátnál, majd tovább a szellőzőjáraton, majd utána jobbra.

MAXIMUM CONTAINMENT AREA. A legjobban szennyezett szakasznál haladjunk egyenesen, el a porta mellett, majd a kétszárnyú ajtó után forduljunk jobbra. A folyosón itt két zárt ajtót találunk balra, a másodiknál Kurtis megint előveszi a távoliátó tudományát. Miután megtudtuk a vizsgálószoba nyilvánartási számát (17068), azt üssük be a portán a számítógébe, és máris megnyílt mindkét ajtó. A második mögött végül fel az őr biztonsági kártyáját (csoki az asztalon), nyíljuk ki a ránk rontó beteget, majd a folyosón balra fordulva használjuk a kártyát a leolvasónál. Ezzel felnyílnak a biztonsági kapuk (mögötté lőszér a cellában), és folytathatjuk az utunkat a lefelé vezető folyosón. Lent jobbra fordulunk, majd nyissunk be balra, a boncterembe, ahol szembe találjuk magunkat a szörnyrel, de meglegelő módon neki az a katona kell, aki a folyosón bástyázta el magát. Mi csupán három őrlétnak kellünk, de azoknak nagyon. Végezzünk velük, majd kilépve az ajtón bal-

ra menjünk tovább, és a második jobbra nyíló folyosó végén a kártyánkkal nyissuk fel a biztonsági kaput. Így hamarosan megérkezünk a következő főelenséghez. A Proto-Nephilim roppant agresszív szörny: folyamatosan támad, időnként halottnak tettei magát, aztán pedig eltűnik, és a magasból megpróbál a nyakunkba ugrani. Különösebb taktika nincs ellene: folyamatosan mozogni kell, amikor pedig a szemünk előtt van, tüzeljünk, ahogy csak a csővön kifér. (De csak akkor, mert később még szükség lesz a munióira.) A szörny párszor eljártssa a halálát, de végül Kurtis automatikusan megadja neki a kegyelemoldóest. Utána húzzuk meg az áramfelosztó kapcsolóját a terem végében.

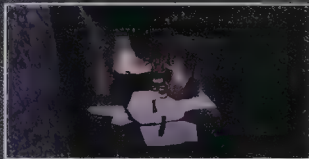
AQUATIC RESEARCH AREA. Hőseink szövetkezése után ismét Larával vagyunk. A sárga kapcsoló megnyomásával végre szabadulhatunk, viszont az automata ágyúknál roppant óvatosságnak kell lennünk. Ne a létrán mászunk le, hanem rögtön ahogy kilépünk, balra essünk le, majd ereszkedjünk hasra, így küsszünk át a kis résen a ládák mögé, és ott nyissuk meg a csapat. Várjuk meg, míg sűrű gőzfelhő képződik, és csak akkor kockáztassuk meg a rejtékelyről való kimozdítást. Mászunk fel a második puska melletti csöveken a felső szintre, mely folyosón – mint arról egy biztonsági kamerán keresztül meggyőződhetünk – újabb automata ágyúk várakoznak. Óvatosan közelítsünk hozzájuk, de csak annyira, hogy előlve a fegyvert Lara becélozza a tölük nem messze lévő gázpalackot...

A következő helyszínen sok tennivalónk lesz. A vízben ismét egy szörny úszik, valahogy semlegesíteni kellene, ami hosszú folyamat. A medence pallóán mászkálva észrevehetjük, hogy van egy rekesz, amelyet rács választ el: először is oda ugorjunk be, üssünk be a betört üveg kezelőfülkébe, és ott váltunk át a kapcsolót, amely részlegesen visszaállítja az áramot. Utána üssünk a fülke másik végében lévő jártrabba, ami a liftkarnán át fel a levegős helyre. Mászunk ki (a sarokban elsősegély-csomag), és a zsilipajtó keresztül térjünk vissza a medence partjához, ahol éppen szemközti egy ajtó nyílt meg. Mögötté liftet találunk, amelyet hívjunk fel a jobbra lévő kapcsolóval. Leftezzünk le, mire gyakorlatilag egy ugyanolyan fülkébe érkezünk, mint amilyenben az imént úszkálunk, és ugyanúgy a végében lévő karrai áram alá helyezhetjük a rendszert. Visszatérve a felszínre láthatjuk, hogy most már minden működik. Jobbra van egy lépcső, amely a medence fölötti daruhoz vezet.

A daruról húzzuk át az üres konténert a sírre, majd a közeli kapcsolóval kilúdjuk az a tótfőállomáshoz. Ott toljuk be a töltőgéphez, amelynek a karját meghúzva friss hússal tölthetjük az edényt. Az iménti procedúrát megfordítva juttassuk vissza a konténert a darura, amelynek a kezelőfülkébe kissé körülményes eljutni. Mászunk fel abba a fülkébe, ahova csupán egy létra vezet fel, és ahol mindössze a biztonsági kamerák képét lehet megtekinteni. Onnan tovább-mehetünk egy olyan platformhoz, ahonnan csövek vezetnek felfelé. Immár képesek vagyunk arra, hogy megállás nélkül először a csöveken mászva, majd a felső peremen oldalazva eljussunk a liftig, amely a kezelőfülkébe viszi át hősnőnket – bár még mindig nagyon ki van számítva. A fülkében váltunk át a megfelelő kapcsolót, és ezzel lemeríthetjük a konténert. (Az oldalsó helyiség szekrényeiben lőszér.)

A jóllakott szörny mellett most már szabad úszkálni, úgyhogy merüljünk le, és húzzuk meg a víz alatt található, nagy 1-essel jelölt kart, ezután pedig a 2-es kart, amelyhez beúszva ráadásul búvár ruhát is kölcsönzünk. A második kar meghúzásával nyílik a medence alja – természetesen üssünk be a lyukba.

THE VAULT OF TROPHIES. Kisebb víz alatti labirintusban kell úszkálnunk, ahol csupán a plafonon lévő lyukaknál van alkalmunk levegőt venni. Eppen ezért talán elkéi egy kis segítség: a tuskék után egyenesen haladva az újabb tuskék felé végjük az irányt, majd az áramlattal dacolva forduljunk balra, mely folyosón a fal ki van törve, és balra egy kis alagutat fedezhetünk fel, amelyen keresztül még mélyebbre merülhetünk. Lent aztán először jobbra fordulunk, amit követően egy ideig csak kacskaringózunk, majd egy „T” alakú elágazáshoz érkezünk, ahol jobbra üssünk. Ezzel a megoldással egy pihenő helyre mászhatunk ki (kőtszer), ahol találunk egy levegős készüléket. Azt felcsatolva már jóval könnyebb lesz a dolgunk (ráadásul elég akkor használni, amikor már fogytán a levegőnk): visszamászva a vízbe a T alakú elágazás másik irányában egy téglalapú törthetőnket be, minekután egy szoborcsoporthoz érkezünk; mindegyik szobor mögött egy egy-meghúzható láncc van. A teremben lévő kő tábla utal a megoldásra, melyen szerepel a két testvér nevének kezdőbetűjei, akiket társítani kell: tehát a lánccal meghúzásával vezényeljük középre Vasilev-t és Limouxot. A két harcos kirobbantja a plafont, és miután felússzunk a lyukba, Lara ismét átöltözik. Ha-



ladjunk előre a vörös barlangban, az időnként leeső szikla alatt sprinteljünk át. A hullámzó mélységnél húzzuk meg oldalt a kart: ezzel platformokat varázsolunk elő. Amint elugrottunk, a választottunkon kívüli a többi eltűnik, ezért olyat válasszunk, amelyikről aztán beugorhatunk a középső sziklára. Ezt a puzzle-t egyébként valószínűleg elismárgították, mert bár a sziklára érkezők további platformok jelennek meg, egyszerűen nekifutásból is átugorhatunk a szakadék túloldalára.

Egy terem következik két halhatatlan lovaggal, egy kapcsolóval a kandalló mellett, a helyiség túlsó végében pedig egy láncoccal. Kezddük talán a harcosokkal, akiket csajunk vissza a szakadékhoz, és pofozzuk le őket a mélybe. Utána húzzuk meg a kart, amely egy kötszer rejtekhelyét nyitja meg, de ami még fontosabb: a mozdulatot megerősödünk annyira, hogy meg tudjuk mozditani a láncot, amely a hatalmas drapériát illobenti odébb. Az így láthatóvá váló falon másszunk fel, egészen a jobbra lévő résig, abban kapaszkodjunk meg, és csimpaszkodjunk át a fapallóra. Arról átugorhatunk a rácsos platformra, amely fölött pedig másik rács van, amelyben megkapaszkodhatunk, és végigcsimpaszkodhatunk egészen a terem középső, ahol ugorjunk le a csillár tartójára. Utóbbi voltafépén egy kapcsoló, s általa újabb rejtekhely nyílik, benne az utolsó Obscura festménnyel. Amint kivesszük a helyéről, a kandallóban elalszik a tűz, ahogy természetesen bújunk be, majd kövessük az egyirányú utat a víz alatt.

BOAZ RETURNS. Úgy tűnik, a munkánk gyümölcsét Eckhardt aratja le, ráadásul Kurtis szerepében meg kell küdenünk a kissé átalakult Boaz asszonysággal. Az izlettáblá elintézésé nem olyan nagy ügy, mint amilyennek látszik. A legnagyobb szívás az, ha netán kevés tölténnyel értünk ehhez a ponthoz, mert ugyan találhatunk egy-egy tárat a porban, sőt mután teljesen kifogyunk, mindig lesz újabb, de a felvétel animációja olyan hosszú, hogy addig Boaz kétszer is feloklelhet minket.

Boaznak három támadása van: felülkeléssel, savköp-kódéssel és savoccolással próbálkozik. Ameddig közelít felénk, egyenest a pofájába lövünk, majd miután leállt és savat köp, akkor oldalazunk ki melé (ez egyetlen hatásos elkerülő hadművelet), és célozzuk be az éppen felnyitott köpörést. Ha sikerül eltalálnunk, akkor egy kis vonaglás, majd savoccolás következik, ami első persze tényleg ki. A kis fedők csak nyitott állapotban találhatók el, és ami a legényege-

sebb: nem mindegy, hogy melyikre célzunk. Sajnos a játék olyan primitív, hogy Kurtis folyamatosan a már szétlőtt résékre céloz, és nekünk kell kézzel, a gurulás gombjával célt váltanunk. Miután mind a négy fedő szétlőtt, Boaznak annyi, de jön a második forduló. A pillangó formájú Boaz már jóval gyengébb. Kaszabolással és villámszóróval támad: az előbbi elől menekülni kell, míg az utóbbitól a közelést a kifuztatás, mert úgy a villám elvel fölöttünk. Utóbbi támadások egyébként mintha sérthetetlen lenne, jóllehet, ha van elegendő munició, akkor lehet, hogy nem is lesz ideje bevetni: közelről, gyorsan tüzelve egykettőre elintézhető.

THE LOST DOMAIN. Ismét Larával vagyunk, most már Eckhardt nyomában. A barlang elágazásakor először jobbra induljunk el, ahol a forró láva fölött szikláról sziklára kell átugorálnunk egy kapcsoló meghúzásá egyébként – pontosabban azért, hogy Lara lába erősödjön. A kapcsoló használata után a fapallón menjünk vissza (elsősegély-láda a földön), majd induljunk el a másik irányba, ahol mindenek előtt mentsünk egyet a kapcsolónál. Azért javasolt ez, mert időzített feladat jön, amelyben ha nem használjuk a sprintelés közbeni ugrás funkciót, akkor lehetetlen odaérni a csak ideiglenesen felnyitható rács-hoz. A rács felhúszása után tehát roppant gyorsan, a legegyszerűbb úton, azaz a szakadék felett szökdecselve kell odajutnunk.

A lávafolyamánál ugorjunk át balra a létrához, másszunk fel a leszakadt hídhöz, és ugorjunk át a túloldalra. Ezek után jön a helyszíni kényes pontja: a csúszdáról úgy kell elugranunk, hogy meg tudjunk kapaszkodni az aprócska platformban, amelyen mindössze egy kapcsoló található. Létfenttartás mindez, mert azzal kapcsolhatjuk ki a halálos csapdát, amely a két szobornál vár ránk. Utána már nincs semmi trükkje a dolognak: csak ugorjunk át a lépcsőhöz, és menjünk fel.

ECKHARDT 5 LAB. Amint elkezdünk csúszni, ugorjunk fel az útba eső kiszögellésre, ahonnan nekifutásból átszökkenhetünk az összes tükre és a láva fölött is. Ezzel megérkeztünk Eckhardt laboratóriumába, ahol három fiótlát kell a helyére raknunk. Az első rögtön megtalálhatjuk a bejáratról legfeljebb sarokban. Utána húzzuk meg a vaskelet alatt kart, mire a forró víz feletti rács felrehabozódik, ugyanakkor leereszkedik egy létra, amelyen felmászhatunk a karzatra, ahol a különös foglalatba berakhatjuk a helyé-

re az első fiótlát. (Elsősegély-csomag a tetőgerendán.) Kiemelkedőbb fejlemény, hogy időközben két csontvázharcos is életre kelt, akikkel mostantól számolnunk kell – hacsak gyorsan be nem pofozzuk őket a forró vízbe. A karzatról ügyesen ugorjunk a ketrec tetejére, és keressük meg a bejáratát (ez automatikusan beszakad alattunk). Mielőtt a ketrecből felvennénk a következő fiótlát, irányozzuk be előre a kúrárt, mert hirtelen a ketrec elkezd süllyedni a forró vízbe, és csakis a lenyílt ajtón keresztül lehet visszamászni a tetejére. Ha nem főtünk meg, akkor elméletileg végül a ketrec tetején kell állnunk, lent az aknában. Ebben az aknában van egy kis oldalüreg, ahova kapaszkodjunk fel, s máris megvan az utolsó fióla is. Másszunk fel az akna oldalán, és egy hátra szaltóval ugorjunk ki. Tegyük az egyik fiótlát a foglalatba, ahova kis lépcső vezet fel, az utolsót pedig a kis kör alakú helyiség foglalatába, amelynek a közepén szintén forró víz rotyog. Azaz csak rotyogott, mert az alkímista munkálát pont azt értük el, hogy a víz kiűlt, és így megmártóztunk. A medence alján az utolsó törz van, amelyet Kurtis keresett. Miután azt felvettük, ajtó nyílik a labor oldalán, és elindulhatunk a végjáték felé – bár Boazhoz képest az már csak vígjáték lesz.

Eckhardt legyőzéséhez egyetlen tölténre sincs szükség. Amíg az arénán kívülről szór lézereket vagy láncokat, addig egyszerűen csak ugorunk át a támadásait. Fölösleges támadnunk: az aréna sugárfalának ütközve úgyis csak mi sérülünk. Türelemesen várjuk meg, amíg Eckhardt sokszorosítja önmagát, majd berohan mindhárom énye középre (ilyenkor kerüljük őket), ahol lézerek, vagy tüzes robbanás keretében egyesülnek. Bár az ilyen robbanásokban sérülhetünk, maradjunk közel Eckhardthoz, mert csak es után lehet puszta kézzel megtámadni, és Lara ilyenkor mindig egy-egy tört vag belé. Három törtől fekszik ki végül.

A halála után azonban hátra van még a szürke eminenciás Karel. Csupán egy támadása van, mégpedig energianyálábokat küld, amelyeket könnyű kikerülni, ráadásul nem is sokat sebeznek. Ennek persze nyilván az az oka, hogy őt nem szokványos módon kell megölni. Először is vegyük fel Eckhardt kesztyűjét, majd keressük meg azt az oszlopot, amelynek az oldalán egy gomb van. Ennek hatására létrek ereszkednek le, minekután nincs más dolgunk, mint hogy a létrek keresztül szépen felmászunk a terem leg-tetejére, és ott az ősi lény, a Sleeper felé elrugaszkodjunk... ■ **VZ**



Erősebb hátszállal
tovább szörfözhetsz!

Hasítanál a neten, de mindig az órádat lesed?

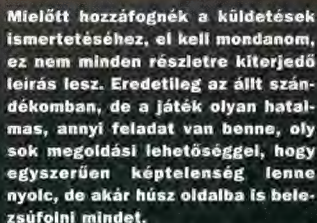


Engedd el magad és élvezd a Datanet **Szörf+**, **Kajak+** kombinációját! Keresd telefonos segítségét és megtalálod a neten keresőmagjaidat!

GTS DataNet

www.datanet.hu

Y E G I G I A T S Z A S



Hogy még ebben az évezredben elkészüljek, úgy döntöttem, csak a fórumok tanúsága szerint legkevesebb kaszt, a zsoldos történetét mutatom be itt-ott kiemelve az alternatív megoldási módokat. Ez elegendő segítséget nyújthat azoknak is, akik más osztály mellett döntenek, ráadásul nem veszi el teljesen a felfedezés örömét. (Ügyesen magyarázom a bizonyítványom? :))

Emberfelfelti lustaságom bizonyítandó, olyan apróságokra sem fogok külön kitérni, mint például mit kell mondani a kulcsfontosságú személyeknek, hogy előrebb lép feladatod megoldásában. Maradjunk annyiban, hogy minden utadba akadó neves személlyel elegyedj szóba, és meríts ki az összes rendelkezésedre álló témát.

Szörnylista készítésére aztán végképp nem vesztegetem a papírt.

ugyis ajánlatos teljesen felderíteni a világot kilitva minden mozgó lényt; attól leszél szép, erős és agyontáplolt. :) Ehhez még annyit kell hozzáfűzni, hogy minden páros számú fejezet után új szörnyek érkeznek a régiek helyére, így ezt megelőzően kell szert ejteni a megelőzésre.

Lássuk, mi van még hátra... Á, Igen! Az egyszerűség kedvéért írom nyomban megtartottam a küldetések eredeti, angol neveit, így könnyen ki tudod keresni azt, amelyik gondot okoz. Igaz, ez így nem túl szép, de mindenképp praktikus.

Végül, ha teljesen elakadnál, és a cikkemben sem találsz meg a megoldást, nyugodtan írd levelet, de javasolom, látogass el a lapunk fórumára is, előfordulhat, hogy ott valaki hamarabb meg tudja válaszolni kérdéseidet.

Not many! Use 'hold'!

ENDERS TORQUE EFFECTS

A történet kezdéséhez visszavetítünk egy pontot a múltba, innét folytatódik a film. A pár az első események után, Ez az az idegenkedés okára, hogy a közös tevékenységünk során, a közös álmaik között, akik pedig egykor, hűbárban, az országba szorították a válság legutolsó katonáit. De mi majd megvárjuk nekik! További részletek... Games-e

számában olvashatók, most nincs kedvem megismételni a kerettörténetet :))

Ne vesztegesd az időt, a nekromanta szólamai után kutasd át a tornyot bármiféle mozdítható tárgy után, és olvass el minden könyvet, hisz a tanulás pallérozza az elmét, ráadásul tapasztalati pont jár érte. Aztán akassz egy méretesebb bunkót az övedre, és lépi ki az ajtón új kalandok felé.

500

Az utat követve egy helyütt kicsiny tóra láthatatsz rá.
Ennek partján barlang tátong, benne pár gőbálnál
és termes csótánnyal, valamint egy kijáratnál a
hegy tölőfalára. Minket jelenleg ez utóbbi érdekel
leginkább, ugyanis arról van a kaptató: melyen
leereszkedve Lesterrel, régi haveroddal találko-
zatsz. Kicsit meg van zavarodva szegény, ráferne-
g egy kislány az a bizonyos tölőfalra, és a kaptató-
maszatokat koldít el Xardas tornyába.

Később még meglátogathatod, hogy begyűjtsd az
életért járó tapasztalati pontokat, de itt egyelőre
megszűnik.

Ha van kedved, még elnézhetsz a közeli patkány-
barlangba, akár ott egy rozsdás kard, mely a játék
kezdésén elképzelt hero tőrre.

LAND ZIT

[illegible]

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

LOBART FARMJA

How To Get Into The City of Khorinis

Utad következő állomása Lobart farmja lesz. A főútszerű egész jó tippet ad, miként juthatsz be Khorinis városába: mindössze egy munkásruhát kell szerezned, hogy elhited az őrkkel, a kovácshoz igyekszel megajánlatni a szerszámaidat. Potom nyolcvan aranyért hozzád is vágná elhordott ruháit, illetve pár kisebb szívszégért cserébe hajlandó leszállítani az árat (Lobart's Work Clothes).

(Kevésbé tisztességes egyedek bármikor besétálhatnak a háziköjába, és kiemelhetik a göncöt a ládából, megalkudhatnak az útveresztözésnél fűzősítő Gantharrai annak bejáratott belépőjére, de hol is...

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

How To Get Into The City of Khorinis

Következő állomád Malith jóságos, de a negyfeléte a banditák látogatni a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

For A Bottle Of Wine

A banditákért kapott borknak kétféleképpen veheted hasznát. Az egyik mód magától értetődik: gyorsan benyakalod, aztán reggelig horgyogsz az árokban, vagy felajánlhatod a kaszálon sürgölődő Vinónak, aki cserébe elhíreszteli, mekkora szolgálatot tettél az egész farmnak további ruhapénzt járva így ki neked. Immár alig két kisebb falu árán megvásárolhatod a rongyokat, és büszkén beléptethetsz a kikötővárosba.

How To Get Into The City of Khorinis

Alighogy átküzdöd magad a városkapu őreinek akadékoskodó kérdéseit, újabb nehézsége ütközik: A feisvárosban élő Loro Hagenhez kizárólag a paplások léphetnek be, illetve a tűzmagusok (memorandumok alapján). de még a lázadó Onar... mint a... mint a... mint a...

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

Apprentice In Khorinis

Adott tehát az öt címester: Matteo, Thorben, Harad, Constantino és Bosper, ezek egyikéhez fogsz csatlakozni. Ám előbb ki kell átlátnod egy próbát, valamint meg kell győződnöd a többieket, hogy méltó vagy a tisztségre.

A történet szempontjából teljesen lényegtelen, kihez szegődsz, de szintem leginkább Bosper érdemes választani, mert ő ezt követően teljes árat fizet minden elejtett állat bőréért, szemben a kereskedők harminc százalékkal. A kovácsnál is szert lehet tenni némi pénzre, hisz az általában kovácsolt kardok is rendesen hoznak a konyhára, de ez hosszú távon meg se közelíti az íjkészítőtől befolyó összeget.

Matteo And Gritta

Matteo ugyan nem akar magának új inast, de szóhat pár jó szót az érdekében. Cserébe mindössze annyit kár, ha be az aranyt Thorben mester feleségén.

Grítával a konyhában találkozhatasz, ahol feltehetőleg a tartozásait igyekszik ledolgozni. Természetesen megpróbál kibújni a fizetés alól, de te csak légy rámentős, fenyegetsd meg, hogy elveszed az értéktárgyait, ha nem fizet azonnali. Mind meglepetés, valahogy mégis sikerül összekaparnia a teljes összeget, mellyel máris megvásárolhat Matteo szavazatát. Ha ezek után bármikor szóba hozod az ügyet Thorbennél, megkér, add vissza a pénzt, hogy előbb fontosabb tartozásait rendezhesse, és ezért valamint kétszáz további aranyért cserébe megtanul a zárlejtőre utakra.

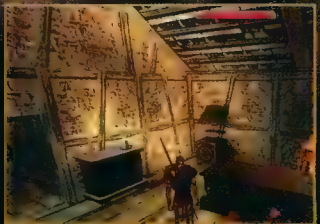
Alternatív megoldás az, hogy a Grítától is fizet, de ez nem a legjobb párszor még visszatérhetsz hozzá, hogy extra tapasztalatot pontán.

How To Get Into The City of Khorinis

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

How To Get Into The City of Khorinis

...és a konyhába, ahol a konyhai ügyeket intézik. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagyják, míg dolgozatot intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.





GOTHIC 2 VÉGIGJÁTSZÁS



álód az erőpróbáját: fel kell tudnod emelni a kardját. (Ha jól emlékszem, negyvenes erő kell hozzá.) A legjobb az egészben, hogy ha ezek után megtagadod a fegyver visszaszolgáltatását, pusztá közel esik neked, úgy pedig nem nagy dolog levérni.

A Good Fighter

Cord mindössze azt szeretné látni, hogy megállod a helyed, ha bajba kerülés. Ha bármely fegyveres képzettséged eléri a 30%-ot, számíthatás a segítségére.

Member of The Mercenaries

Torlof (illetve rajta keresztül Lee) adja a legnagyobb feladatot, mely valóban a felvételi vizsga a zsoldosok számára. Választhatasz, hogy pénzbejáratként vagy testőrként kívánsz-e tevékenykedni (Collect the rent, Drive away the militia).

How Many The Militia

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Számos példa van arra, hogy az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

An Offer of Peace

Amennyiben hozzájárul hasonlóan te is a zsoldosok oldalára állít, részt vehetsz Lee szabadságharcában. Első feladatot békeajánlat kézbesítése lesz a papovagok vezetőjéhez. Az üzenettel a kezében ugyan az örök nem állják utad, de barátságos fogadtatásra ne

számíts, mint ahogy pozitív elbírálásra se. A legtöbb, amit elérhetsz, hogy Lee-t futni hagyják, de a többi rabot visszahajítják a börtönbe. Természetesen főnököd ezt nem fogadhatja el, de legalább mindenki számára világossá válik a helyzet. Am a következmények csak később derülnek ki, mivel ennél a pontnál kezdődik a...

MÁSODIK FEJZET

Ha már unod Khorinis környékét, örvendezz, mert hamarosan megnyílik előtted az út az ostromlott bánya kolóniára. Ott ismerkedhetsz meg először a modern közlekedés csodáival, a teleportrúnákkal, melyek csekélyt ót mana felhasználásával azonnal a választott helyre reptetnek. Az első a kastély varázslótornyában veheted fel, a másikat a jégvárkőnyírbőlalmában, mely ennek ellenére a kolónia bejáratához vezet.

Trófea

Így, Lord Hagen nem szenvedheti a szabadon közeledő börtönöket, de mégis azért feltűnik önkéntes vállalkozásnak, hogy vele, hogy szerez bizonyítékot a börtönök ellenére, majd az elbörtönözött börtönök szabadon belépését.

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Ebben a percben magányos utazóval akadsz össze, aki hasznos tanácsokkal láthat el a továbbiakra nézve. Cserébe arra kér, ha sikerül bejutnod a várba, add át Onicnak testvére halálhíreit. Nem a leghálásabb feladat, ráadásul jó eséllyel van rá, hogy te sem éred meg az üzenet átadásának napját.

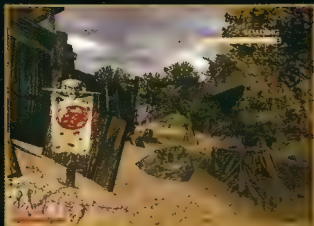
Ha magányos orkba botlász, azt érdemes felcsökkenni, de csapatostul már túl nagy kihívást jelenthetnek, különösen, ha élit harcos is van köztük. Persze idővel ezeket is érdemes kiiktítani – kár lenne veszni hagyni a tapasztalati pontot –, de nem szükséges tisztességes harcra bocsátkozni velük, van más módszer is: gyorsító főzet hatása alatt nyargalj el a vár déli oldalára, ahol törött hajlítógép van a falnak támaszva. Ezen át kapaszkodhatsz fel a mellvédre, ahová az orkok már nem követnek téged, hisz jó ismerik az íjászok éles szemét. Mi több, félelmük oda terjed, hogy ha a gépezet aljában állsz meg, ott se tudnak hozzád érni, te viszont biztos fekérekekből ényülva büntetlenül kaszabolhatod le őket.

Help For Lee

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.

Az első feladat egyszerű: Bangar farmjairól kell kitalálni, hogy a milícia két verdegényét. Választhatasz, elfelejtetted-e a feladatot, vagy sem nagyobb, évszázadok óta nem látod a feladatot, és nem tudod megmondani, hogy hány milícia van a környéken.



Torló: A komor zsoldos csak akkor hajlandó elhagyni Onar farmját, ha végre jóra fordulni látja a háború menetét. Érdekes, de szerinte ez csak akkor következik be, ha az orkok végre lerohanják a pavlovagok erődjét. Az elképzelés hátterében az áll, hogy ekkor Lord Hagen kénytelen lesz kimozdulni katonáival a biztonságot nyújtó kikötőváros falai közül, hogy visszaverjék az ellenséget. Kétségtelenül hatékony katonák, bár emberéletet tekintve szerintem kissé pazorló...

Ennek megtörténtehez kezdade 'keell vennem a dolgok irányítását: Menj vissza az erődbe, és mész fel a kapu-
ór állásába. A fickó még nagyon zöldfülvé, büszkén újsá-
golja, hogy mekkora megüszítettetés élt, mikor Garond
rábotta a kapu kulcsát. Nem sokáig örülhet neki, csapd
le, általad el, vagy bármi, nyíld meg az utat az ork sereg
előtt, aztán futás az udvarra visszavágyva az ellent, mie-
lőlt mindenkit felszékáknak. Így talán marad valami a
nyelvből, mire a felmentő sereg ideér.

Jorgen: Jorgen csak kényszerből kéredezett be a városba, csak kolostorába, mert egyedül hajóskapitány sem akarta elvinné. Most viszont már, ha akarja, se távozik, se nem távozik, de legalább a felhalmozott kőzetek miatt, a föld alatt, a föld alatt van.

[illegible]

Ezzel teljesült volt a legényeség, másokat is költöztetett, és a többi ember is elment. A hajó pedig, és minden a rajta volt, a vadász meztelen, a vadász meztelen, a vadász meztelen.

100

The House of Industry

Irdorath szigete nyüzsg az orkóktól. Szerencsére bár-
mikor visszatérhetsz a hajóra visszaryemli elvesztett
életpontjaidat, és míg szenderegysz, embereid min-
dent megtesznek a hajó védelméért.

Hamarosan el fogsz jutni a terembe, melynek végében hatalmas barlangi troll tanyázik. Ő a börtönblokk őre, és ha arra akarod folytatni az utad, kénytelen le-



szel átszegtetni a másvilágra. Csak így találkozhatsz ugyanis Pédróval, a tűzmagusok áruló tanítványával, akiről kiderül, hogy nem is annyira rossz fiú, mint egyesek állítják, egyszerűen csak nem bír ellenállni az ellenség tudatbefolyásoló varázslatainak. Kísér vissza a hajóra, ahol biztonságban kikérdézheted, aztán új életszélseid birtokában indulj el megkeresni az ork ezredet.

Az ő terméből nyílik a titkos folyosó, melyen át folytat-
hatod az utad. Ehhez meg kell húznod előbb a bal, majd
a jobb oldali fáklyát.

Készülj föl, mert a túldoldalon Feodaron, az ötödik sarkány vár rád. Eddig ő a leghatalmasabb a fajtájából, de ő se sokkal komolyabb ellenfél a többinél.

Ha sikerül legyőzöd, feneketlen szakadékhöz érsz, melyen csak egy felvonóhíd vezet át – már amikor az le van eresztve. Most azonban nem így áll a helyzet, járatat elővéve kell megőlnöd a toronyok ablakain át kikandálkálva.

Ezt követően érdemes ki kitérni az alkimista le-
borja felé, ahol elővashatod a sárkányrántotta recept-
jét. Ezt a közetet előállítva tizenöt ponttal növelheted az
erődet, ami nem csak előny jelent a következő mag-
asabb szintű közetek felé, hanem az sárkányra is, egy
szóval a sárkányra is.

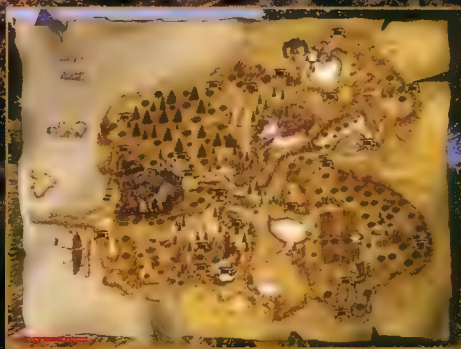
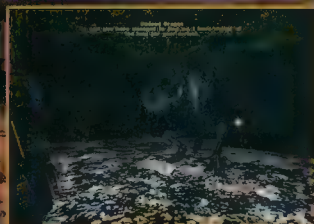


Ezt követően vissza kell térned a nagy kapuhoz, és ott is átváltanod a megjelent karokat. Most megint a rácsokkal kell játszodoznod, és két újabb folyosón végigcsörtetned. Ez már nem lesz olyan bonyolult, csupán a harci képességeidre kell támaszkodnod.

Ha végzetből, végre megnyílik a veakapu, és találkozhatsz a Fekete Mágussal. Ő még nem a legfőbb gonosz, de barátaival összefogva komolyan meg tud izzasztani. Ezen a ponton jól jöhet pár démonidéző tekercs, hogy eltéreld magadról a figyelmet.

A bunyót követően kutaszt át a mágus zsebeit a feljegyzései és a ládájá kulcsa után, így juthatsz hozzá a Hatalom Szeme nevű köhőhöz és a végso kaput feltáró varázsigeszavához. Türelmetlenülb játékosok itt még elakadhatnak, mivel az ajtó csak bizonyos szögből nyitható ki, máshogy a játék nem érzékeli a próbálkozást.

Ha felkészültél, lépj be, vándor, és hagyj fel minden reményre! mert odaát a megtestesült gonosz vár rád.





MULTI SHOT

Könnyes búcsú a nyártól, a sok félmegtelen lánytól, maradnak nekünk szürke hétköznapijaink, s a túlszínezett péntek, no meg a sötét szobák, melyeket a tápventillátor az átlaghőmérséklet csökkenésével fordított arányosságban kezd mind feljebb fűteni. Ez van. Mi csak annyit segíthetünk, hogy tanácsot adunk, mivel etetheted merevlemezod. Két szépreményű UT2003 TC is befutott az elmúlt hónapban, ám a tapasztalatlanság átka majd' mindkettőt kilnyírta. Szerencsére még csak bóták, remélhetőleg fáradságos és eredményes utat hagynak maguk mögött, mire az Omegáig elérnek. A rossz hír: másra most sem maradt hely, apróhíreink vissza sajnós még mindig nem térhettek!

Az első, ugyan még hivatalosan sem végleges státuszú verzió, mely Troopers név alatt napvilágot látott órák alatt morzsolta szét az olyan magasztos, megeléjegetett definíciókat, mint a „leglégiéresebb TC” vagy a „legnagyobb volumenű UT2003 projekt”. A méretet tekintve település előtt 150, utána pedig 360 súlyos megabájt fogláló ormótlanság (a teljesen független és végleges ET is csak 270 volt) már intrójjával képes elvenni a jobb érzésű SW rajongók kedvét. A felülmúlhatatlan nyitótémát felváltó monoton elektronikus idegborzoló még tán’ a legszínvonalasabb darab arról a palettáról, mely a TC játékok között zajongásainak is alapjául szolgál. Tudom, nem várhatom el, hogy egy non-profit vállalkozás professzionális muzsikával fesse alá termékét, de ennél 20 éve is írtak szebb MIDI témákat. (Legalább nem közvetlenül John Williams mesterműveit torzították ilyen megalázó hangszereléssel.) A katonák, és az olda-

laként szereplő két fegyver hangjaira azonban már nincs okunk panaszt tenni – kellemesen illeszkednek az SW audio-világába.

A mindössze három pálya nyújtotta látványt sajnós az amatőr térképek tipikus jegyei jellemzik: néhány látványos elem, amelytől a fejlesztők tán’ úgy érzik, az alkotás maga a testet öltött eredetiség, ám amely igazából csak ráerősít a túrelmetlen poligongazdálkodás (rengeteg sík, elnagyolt textúrával fedett felület) okozta természetellenes





érzése. Mindemellett nem-, vagy csak erősen torzítva, elcsúfítva köszönnek vissza a filmekből ismert helyszínek – a Dagobaht, az Endort és a Yavint is kategónakkal hangulatosabbra építhették volna egy ilyen engine segítségével. A karaktermodellek jó indulatúan elintézhethetők egy „megfelelő”-vel, ami abszolút tekintélytelen számukat nézve (egy otrombasitkás lázadó és egy rohamosztagos, azaz két) még mindig nem sok elismerést érdemel.

No de mit is kell tennünk ezeken a harmatos térképeken ezekkel a „megfelelő” modellekkel? – jön a következő kérdés, melyre a válasz tökéletesen egyezik a megszokottal épp’ ellentétesen építkező ismertető következő pontjába. Hát semmi extrát! A TDM és a CTF nem szorul fejtegetésre, az ún. clean sweep pedig mindössze egy enyhén módosított domination-t takar, melyben több csapattag dom-pont körül koncentrációja nem csak erősen ajánlott, hanem egyenesen feltétele a pontszerzésnek, mely a birtokbavételt követően folyamatos. Romlott hab a tortán, hogy a pályák amellet, hogy grafika-lag messze elmaradnak az UT2003 remek alapjai-nak szintjétől, játszhatóság terén is hagynak kíván-nivalókat maguk mögött. A spawn-pontok elhelye-zésének és a térképek felépítésének köszönhetően tűzharc csomópontok és magányos túraútak váltják egymást – de legalább a karaktereket határoló szí-nek szegélyek átútszanak bármilyen falon, s így odakalauzolnak az akcióhoz. (Az interface leolvá-sa a kevésbé elvakult rajongók számára amúgy is okozhat egy kevés gondot, mivel a feliratok a Ga-laktikus Köztársaság szabványának megfelelő mó-don kerültek kijelzésre – a számok ellenben szeren-csere arabok.)

Béta. Nincs küldetésorientált játékmód, nincsenek kasztok, nincsenek járművek, alig akad pár pálya, karaktermodell és fegyver. Súlyosabb gond, hogy –

puritán megfogalmazással élve – ami van, az sem jó (küvélt képeznek ez alól a botok, melyek bár nem remekelnek, de elfogadható társak / ellenfe-lek). Hiba volt közkézzre bocsátani. Ilyen mértékben felfokozott várakozás mellett a játékosok ezt nem publikus bétateszként, hanem totális elkedvetlení-tésként élik meg, s igazuk is van. A Végzet még vá-rathatót volna magára egy keveset, s akkor talán nem a TC-re, hanem a türelmetlen játékosokra vi-rad. Számszerűsített íreletet nem lenne fair hozni, várjuk csak meg azt a Rise of the Rebellion verziót, hátha a Végzet Virradata csak azért „látott napvilá-got”, hogy a fejlesztők az igaz projektet a rajongók és a sajtó állandó akadékoskodása nélkül tudják befejezni. (Ez tül gonosz volt, bocsánat.)

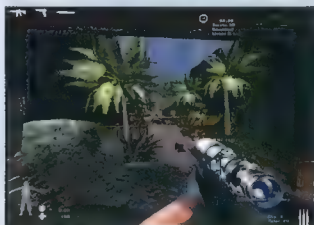
Második kliensünk szintén béta fázisú, ám méretein túl (patch-csel együtt több mint 300MB telepítés előtt, utána szétszórja magát) felkészültségében is rádupláz a Dawn of Destinyre. Mit rádupláz?! Az 1.2-es verzió egyene-sen ötször annyi pályával próbál az egyenlítő éghaj-lat fülledt erdeibe csábítani, hogy napjaink fegyve-reivel osszunk igazságot a tetves genilák között, vagy ellenkezőleg, hogy az orrára csapjunk a pofát-lan tengerészgyalogosoknak. Multiplayer játékok te-rén még épp’ elég kiaknázatlan az esőerdők terepe ahhoz, hogy ez a térfelentként négy osztályt felvo-nulított (igazából szinte csak fegyverválasztásról van szó: géppisztolyos felderítő, géppuskás komman-dó, vadászpuskás felcser, mesterlövészpuskás mesterlövész), kétféle módon üzhető (sima csapat-alapú ólompumpálás vagy küldetés gyanánt kijelölt hordók kilövése) TC pusztá helyszínelváltásával ér-deklődést keltsen. Most, hogy a főbb feature-ök pár körmondattal felvázoltam, jöhet is a lényegi kritika.

A térképek térbeli elhelyezkedése (Kubától a virtuá-lisan lassan laposra taposott Vietnámon keresztül Borneóig vagy tucatnyi különböző terület) nagyjából azonos változatosságot mutat azok minőségével. Jónéhány a „kísérleti jelleggel készült, még megbo-csátható” kategóriát gyarapítja, ám az újabbak (kváltképp az 1.2-es csomag tagjai) már egész magá-val ragadó atmoszférával, s tisztességes játszható-sággal bírnak. Furcsamódon igazi dzsungelt szinte nem is találni rajtuk: bár többnyire valóban a va-donban zajlik a harc, a klasszikus dzsungel-képre sehol sem lelhetünk, helyette mocsarak, vízmosás-ok, tengerpartok, hegvek, völgyek szolgáltatják a tájat, s néhol egy-egy kisebb faluba is betévedhe-tünk. A látványminőséget is pályája válogatja – típi-kusan kezdő textúrahegesztés, s szemet vonzó for-matervezés váltja szabálytalanul egymást. Össze-ségében gyors, de tisztességes iparos munka be-nyomását kelti, CliflyB és csapata mögött jócskán lemaradva (... természetesen). A botok tudománya a rohangászásban-lövöldözésben, valamint nagyjá-ból egy kupacba tömörülésben kimerül, meglehető-

sen emberszerűtlennül, ostobán viselkednek, a karaktermodelleik pedig rondák és ráadásul után mozognak. A fegyverek mind kinézetűk, mind fízi-kai tulajdonságaikat tekintve szorulnak ugyan még némi korrigálásra, de szembeszökő problémákat már most sem találni. A menürendszer változtatnak, a HUD pedig még igen kiforratlan, de feladatát ezen formájában is ellátja. Zene nincs, nem is kell, a környezet zajai és a mordályok dőreje telitalálata, a többi az alap UT-ből kölcsönöztek.

Hmm... Mégiscsak tudok süfríteni?! Bár a küldetés-alapú játékmódot látva – az az, ahol jól eldugott hordókat kell szétlőni – úgy tűnik kisebb koncepció-hiányban szenvednek a fejlesztők, s a team deathmatch is elég unalmasá válik valahol úgy kö-zéptávon, a Jungle Warfare jelen állapotában egy alapvetően ígéretes embró. Élvezeti faktora mesz-sze maga mögött hagyja a Troopers-ét, de nem ki-zárt, hogy később még fordul a kocka. Meg merem kockáztatni, néprőület nem válik belőle, de a kö-zépmezőnyt a végleges verzió stabilan tartja majd.

Innen is onnan is egyre sűrűbben hallok pozitív visszhangokat visszaverődni, ám ropant jól esik, ellenben a nagy, konstans problémát változatlanul nem sike-rült orvosolni. Az eredeti elképzelés szerint a Multishot egyszerre adna otthont előzeteseknek, teszteknek, fejlesztői- és versenyhíreknek, ám egy-előre ezeket szét kell osztanunk a lapszámok kö-zött. Bár a rovat most sem abban az időpontban ké-szült el, amely termékeny táptalaja lehetne a plusz oldalért lobbizásnak (értsd: épp’ lapzártakor) azért előbb-utóbb csak kitejesedhet. Amíg pedig ennek pilanata el nem érkezik, a prioritás és a témaegy-ség dönt a versenyzők bekerülése felől. Kellemes öszti! **LORD LUCAS Z**

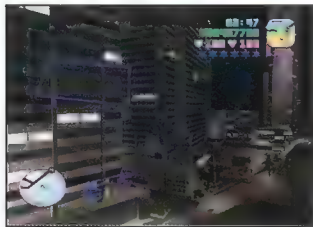


MENTŐÖV

GTA. VICE CITY. Hi! Azt szeretném megkérdezni, hogy GTA VC-ben Downtownban van egy felhőkarcoló, amibe be lehet menni, csak nem tom hogyan. Amikor utatok az újságban a progról, volt is egy screenshot, hogy motorral ugrik ki Tommy az ablakon? Fel lehet csak úgy menni, vagy valamelyik misszióban kell? (Mert én a Boat yardot és a Film Stúdiót hagytam ki).

Én hátra fel mehetem egy lépcsőn egy kis irodába, ahol egy lift van, de nem nyílik soha ki (Mellékeltem egy képet melyik felhőkarcolóra is gondolkodok). ■ **Ben Fark**
Bizony, a lift csak akkor vehető igénybe, ha a filmstúdió pornográf alkotásának hirdetésére kíváncod felhasználni - aztán onnantól bármikor. Az InterGlobal Films amúgy is kihagyhatatlan!

FF VIII ÉS BG2. Hello Mocsy! Nem tudom hogy ezt nekem kellene e küldenem, de mivel az emberek többsé-



ge nem közli az email címét a kérdéseivel ezért nincs más választásom. Két kérdésre szeretnék válaszolni amit a 2003/08-as számban tettek fel: Az 1. Chrisnek szól a BG2 savegame editorral kapcsolatban. Neki a www.actiontrip.com oldalt tudnám ajánlani, ahol több tucat cheat és trainer mellett általában editorok is találhatóak (köztük a fenn nevezett játékhoz is). A 2. pedig Kóván Knsztinnak szól, aki a FFB-ál kapcsolatban tett fel egy kérdést: Ha egy csapattag elhagyja a fő csapatot az nem jelenti azt, hogy a GF-ek amik rajta voltak is örökre eltűnnek. Menj be a Junction menübe, és jelöld ki azt az embert akireh tántani akarod az aktuális GF-et. Ha az éppen nincs rajta senki, akkor fehérrel van a neve kilva a menüben. Viszont ha valakin már rajta van akkor rá kell menned annak a csapattagnak a képére majd leszedni róla, ugyanúgy a junction parancssal. Mivel Seifer többé nem tagja a csapatodnak, ezért ífrit lekerült róla, és csak arra vár, hogy valaki máshá áthelyezd. Van a menünek egy olyan pontja, ahol megnézheted az összes eddig látott eligazítást, köztük a GF-ek



használatát is (ezt Quistis magyarázta el a küldetés elején). Ezt érdemes megnézned, ha nem tudtál kigazdolni a leírásomon. Ez volna mind amit írni akartam, előre is elnézést kérek az estleges helyesírási hibáért. Arra szeretnék kérni, hogy ha tudod akkor rajd be levelem a Mentőövbe (persze rövidített formában :-)) mert ezzel lehet, hogy pár embernek segíteni tudok. Ut: Ha valakinek segítségre lenne szüksége, itt ez email címem:

■ **FARKOS85@HOTMAIL.COM**

BLOODMOON. Hi Mocsy. Csak annyit szeretnék kérdezni a Morrowindról hogy hogy lehet vérfarkassá válni? van valami gyűrű de hol? Azt írtad hogy a végén meg lehet szerezni. Falco küldetéseit csináltam meg addig hogy a skaallok rátámadnak raven rockra megölöm az összes skaalt a bányában felszedek valami papirt a carius rámtámad és én megölöm.

Ez már a vége? vagy ad még küldetést Falco kösz a segítségért. ■ **Tyeroo**

Ez csak egy mellékszál, nem ez a főküldetés. Ott az elrabolt vezőreket kell megtalálnod, a legtöbb segítséget az északi barbár falu sámánjától kapod. A vérfarkassá változtató gyűrűt a játék utolsó pályáján kapod, de nem a főellen-ségtől.



THIEF 2. Üdv Mocsy! A mostani számban (ha beraksz az újságba akkor előző számban) olvastam Szegedi Vilmos problémáját a Thief 2-ben. Neki szeretnék segíteni: Ha emlékeim nem csalnak az emberünk egy lámpafény alá dobja a levelet. A levelet olvasd el, majd használd a "Drop Item" gombot, és körülbelül dob vissza oda, ahonnan felvetted. Később ide jön egy másik ember, és felveszi a levelet, ezután őt kell követni. Egy idő után Mechanisták megtámadják, és el kezd szaladni. Ne állj le harcolni, hanem szaladj utána, és lépj be a teleportba és vége is a pályának. Röviden ennyi. Király az újság, meg minden!!! Üdv: ■ **ZWERK**

MORROWIND. Hi! Nem találom Hassour Zainsubani-t a volt ashlandert akit a főküldetés során kell megkeresni. Elmondandó, hogy Ald'ruhn-on belül hol van. Előre is kösz: ■ **FROZENSTEIN**

Az Ald Kkar fogadóban van a bár mellett lévő lépcső aljában (a szoba hátsó részében).

Hi! Van pár kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban: Mit csinál a Burden nevű varázslat? Információkat szeretnék Dagoth Ur-ról (mennyi Hp-je van, mennyit sebez, hogyan támad fegyverrel vagy varázslattal). Előre is kösz.

A Burden varázslat leterheli a karaktert, kb. olyan mintha elfogyott volna az összes erő (nem tudsz mozogni). Dagoth Ur adataim nincsenek, de elég keményen nyomja a varázslatokat, s nem lehet csak úgy egyszerűen levern. A két nagyerőű varázsfegyver és a kosztűy nélkül ne nagyon piszkáld.

Szia Mocsy! Lenne egy kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban. Hol a francban van Maar Gan? Be tudnám tájolni, mert már egy napja keresem! Nagyon sürgős lenne, mert már ideigleg így is ki vagyok :-). Előre is kössz!

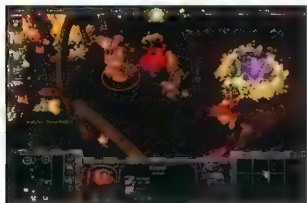
Maar Gan egy kicsi falu Ald'Ruhn-tól északra. Kényű elvétetni, de ha szerzel repülés varázslatot, akkor a levegőből nagyon könnyen észrevehető. Kb. félúton van a tenger és Ald'Ruhn között.

Szia Mocsy! Először is gratulálni szeretnék a nagyszerű újsághoz!!! Most pedig egy két kérdés-kérdés a Morrowindhez, ugyanis beruháztam egy eredetire és nem vagyok profi szerepjátékos.

HÉRDÉSEK

WARCRAFT III. Hello moosy! Lenne 1 nagy kérdésem. A warcraft 3-ban piszkosul elakadtam! Az ork kampányban vagyok a cry of the warsong c. pályán. 4 ellenséges csapat van, ha az egyiküket legyőzőm, akkor oda kell vinnem a haderőm nagy részét, és nem tudom védeni a bázist. Elvileg az a feladat, hogy valami léghajót kell gyártatni, és visszavinni a bázisra. Nem tom legyőzni midannyiukat, de egyáltalán le kell?

Könyörgök segítséért!!! ■ **BLAZ**



MAFIA. Szia! Mafia/You Lucky Bastard/Harbour pályán elakadtam. Mindenkit nagy nyugalommal kinyitram csak épp a célpontot nem találom sehol. Főnök vhol nagyon elbújt. Ha a rejtőzködési helyét elárulnád nagyon megköszönném mert az egész kikötőt átnéztem, de nem akadtam nyomára. Főleg a kocsija környékén keresgéltem, de semmi. A gondom kb ennyi. A segítségéd előre is köszönöm. ■ **KENKE**



1. Hol lehet találni faxa long bladeket?

Véletlenül lettek elszórva a jobb fegyverek, elméletileg azonban a daedric kardok a legerősebbek (ezekbe fér el a legtöbb mágia la). Amúgy Balmorában az egyik őrtoronyban a szekrény tetején van egy értékes varázskard, már csak el kell csenni az őr ora elől.

2. Melyik a jobb az ebony v. a glass v. a daedric páncélok és fegyverek?

A legnagyobb védelmet a daedric páncélok okozzák, de csak akkor ha jó magas a heavy armor képzettséged. Amennyiben szép zöld üvegpancseiben akarsz kalandozni, akkor ajánlatos a light armor skillt növelni.

3. Merre van Azura temploma?

Azura templomát könnyű megtalálni, a sziget déli-keleti csücskében található egy hegytetőn. Nem tévesztheted el, mivel egy hatalmas Azura szobor (erősen emlékeztet a Szabadság szoborra) áll a hegyen.

4. A valamivel "teleltöltött" lélekristályok mire jók? Ezzel tudod újratölteni a lemerült varázstárgyakat, s amennyiben otthonosan mozogsz az enchant tudományban, akkor még saját varázsfegyvereket is készíthetsz a segítségükkel.

5. Tudnál ajánlani magyar morrowind fan weblapokat vagy csetsozókákat?

Én nem, de lehet, hogy valamilyen olvasó igen.

6. Van olyan magyar oldal amelyiken részletes leírás és tippek, trükkök vannak a morrowindhez?

Tudtommal nincs, de ha végiglapozod a régebbi Mentőöveket, akkor rengeteg hasznos információra bukkanhatsz.

7. Nagyon megköszönném ha elküldenéd nekem a bescannelt morrowind térképet amit említettél az egyik mentőöbven!

Meglátom mit tehetek az ügy érdekében.

Előre is köszö a segítségéddet!

Maximális tisztelettel: ■ **Zou**



SMS-FAL

CSA GAMERJOL JONNE EGY KIS SEGITSEG A BROKEN SWORD 2 BEN GALERIA UTANI RESZBEN AHOl A KUTYA ES A KERITES VAN IPHM !!

Szedd ki a horoggal a vízből az üveget, a benne lévő vizet önts a keményre, majd rakd az üveget a csőbe. Ezután bemehetsz a bódéba az alsó bejáraton, a ellophatsz a kutyakaját. A kutyavacsorát tedd a csapóajtóra, s amit a kutya rámerészkedik...

KI A FOELLEN A BLOODMOON BAN? VALASZT KEREK (LECCII) VASANYI

Egy Hircino nevű leten a főgonosz, aki azzal szórakozik, hogy összegyűjti a kor legjobb harcosait, s egy labirintusban vadászatot rendez a közreműködésükkel. Most az egyszer alaposan melléfogott.

SZIASZTOKIELAKADTAM A SILENT HILL 2-BEN-ENM TALÁLAM AZT A REKESZ ÜDÍTŐT AMIT A SZEMÉLTEDOBBA KELL DOBNI.HOGY LEESSEN AZ ÉRME KÜCSORKA ZSOLT

A Woodside Apartman két különálló részre osztható. A fallóra rejtélyének megoldása után jutasz át a második területre, itt kell lemenned a déli-keleti lépcsőházba. Menj le az első emeletre, ott menj be az ajtón, s a folyosó végén egy zárt ajtó előtt megtalálod az átdíta dobozokat (Canned Juice)

ELAKADTAM A BS 2-BEN A PIRAMISBAN. NICOVAL A KERÉKES RESZNEL VAGYOK. MEIKEKET KELL KIRAKNOM?

Az ajtón lévő négy kép különböző ábrákból áll (olyan mintha négy ábrát egymásra raktál volna. Először a kerékeket kell beállítanod, majd nyomni a középső falon lévő megfelelő lapot (két beállítás a keréken), majd végül jöhet az ajtó (négy beállítás a keréken).

A BROKEN SWORD 2-BEN MIT KELL CSINÁLNI A SZIGETEN? A HAZBAN NEM TUDOM A LAMPAT BELETENNI A HORDOBA. SEGITSETER.

A lámpát az asztalra kell tenni, nem a hordóba. Amúgy vizsgáld meg a keresztet, majd cseréld el a kislány nyakában lévő keresztet a halászfűtől szerzett tengeri csigára.

SRACOKIGYORS HELP KELL A BROKEN SWORD 1-HEZ SZIRIA UTAZ A PAPPAL KELL TISZTÍTATTNI VMI SERLEGET,DE AJT MONDJA,HOGY AZ BÜN.MOST MI VAN?-STÍKA-

Add oda a papnak a koszos serleget, ő fogja megtiltítani bármit is mond. Később visszajöhet az érte.

SZASZTOKI A BROKEN SWORD II-BEN ELAKADTAM AZ INAS HÁZÁBAN A JÁTÉK ELEJÉN.MINDENT FELVETTEM MÁR DE A FÖLDSZINTEN IGY SE TUDOK KIJUTNI A HÁZBOL.KÉREK

HII ELAKADTAM A BS2-BEN MAR AZ ELEJEN. MINDEN AJTO ZARVA HOGY KELL KIJUTNI?

A Fiókban talált Indián motívumokkal díszített edény rejti a bejárat kulcsát.

A WARCRAFT 3 FROZEN THRONE MEGY FELTELEPITETT WARCRAFT 3 NELKUL? UDV:FKTIV FERI

Nem, mindenképpen kell az eredeti WarCraft 3 telepítés.

A BROKEN SWORD-BEN A PADLÁSON VAGYOK, MÁR BETÖRTÉM AZ AJTÓT. MIT KELL CSINÁLNI?

Menj ki a betört ajtón, majd a bilincset használd a kábelon.

HELLD. HOGYAN LEHET MEGTALÁLNI A BS 2-BEN A METROS PLYVAN NICO HAJTUTET. HAGA TAMAS Kutasd át a táskáját.

RETROGAMER

Némi elégtétellel tölt el bennünket a számítógépektől eltérő területeken is egyre növekvő retro hangulat, amely már-már honosította ezt a szót, amelyet oly keservesen próbáltunk a rovat indulásakor – eredménytelenül – magyarázni.



A retro-macik, retro filmek, retro divat mellett persze a számítógépek világában sem csök-

ken a letűnt idők hangulatának felelevenítése iránti igény. Játékok terén már nem is újdonság, hogy a kézi ketyerék gyártói is lehetőséget látnak ebben az igényben. A legújabbak már kezdéskor is építenek a régi játékokra, mint pl. a Nokia új üdvöskéje, az N-Gage. (www.n-gage.com/n-gage/retro.html)



A rovatunk alapját képező felülművek készítésében igazi szökö-árat okozott a minap lezárult Remakes pályázat, melyet a témának szentelt legátfogóbb lap, a www.remakes.org fenntartói írtak ki. Az összesen több mint 4000 font díjazású compóra 83 nevezés érkezett, melyekből a legjobbakat a következő számtól itt is bemutattuk.

A permanens helyhiány okán ezentűl csak a legemlékezetesebb játékok legjobb felülírását örököltük meg a lap hasábjain. A CD-mellékletre ettől függetlenül felkerül a többi alkotás is, tehát érdemes ott is körülnézni a retro fanatikusoknak.

Ez alkalommal hanyagoljuk némileg a win32 programokat, mivel két olyan figyelemreméltó darabot is sikerült találni, melyek platformfüggetlenül fejlesz-

tések. A Lost Hero és az IK++ játékok így a Linux, vagy Mac felhasználók számára is elérhetőek.

IK+ 1987-2003

ant.digitaldonkey.com/ik/ik.php



Szinte a kezdetektől napjainkig nagy népszerűségnek örvendenek a joypadok jeles gyilkosai, a veredőző játékok. A DOA sorozat vezető rögös út legelején minden bizonnyal az Exploding Fist áll, a maga szolid modulataival, hátterével. A 8 bites korszak egyértelmű bajnoka azonban a pergő akciójával, gyors játékmenettel rendelkező International Karate, valamint annak folytatása, amely az IK+ néven vonult be a digitális játékok Vaihallájába. Az elképesztő, 17-féle egymásba fűzhető modul és a három játékos rendkívül szórakozást nyújtott a 80-as évek végén. Nem lehet elfelejteni, mennyit gyönyörködtünk úgy 15 éve a lenyűgöző nap sugaraiiban fürdő aranyhídjában. Antony Dzerin felülírásának köszönhetően ez a nap sosem nyugszik már le. A feltúrozott grafikájú Amiga változat flash megvalósítását egy flash6 pluginnel felvértezett böngészővel vehetjük szemügyre. Az átvárt minden dicséretet megérdemelt, kihagyhatatlan darab. (Egy különleges modzolat a T billentyűvel érhető el. Ez látszik az eredeti változat képen is.)

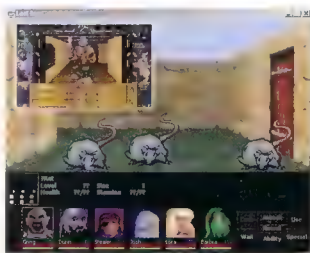
WIZARDRY 7 1996 - LOST HERO 2003

www.losthero.com

Talán a szerepjátékok estek át a legnépszerűbbre ható változatban a játékok evolúciója során. Itt nem pusztán arról van szó, hogy a játékok hangulata fejlődött a növekvő lehetőségeket kiaknázva, hanem vesztett is belőle.

Hosszú, átvirrasztott éjszakák, külső szemlélő számára érzékelhetetlen apró élményeinek sorozata esett áldozatul a népszerűség, az üzleti szempontok oltárain.

A Dungeon Master (lásd rovatunk júniusi számát), az Eye of the Beholder és a Wizardry 6-7 szellemét eleveníti fel a Lost Hero, amely valójában egy számtalan lehetőséget rejtő rpg-motor. A java vm 1.3+ alatt futó játék indítását követően a Wizardry 7-re emlékeztető környezetbe csöppenünk, annak minden fájával, szabályaival. A tesztváltozat három szintjén kívül teljes játék még nincs kész a motorhoz, de erre már bárkinek megnyílik a lehetősége, hiszen a pályaszerkesztő is rendelkezésre áll. A rugalmas eszköz segítségével akár magunk is felülírhatjuk a régi rpg-eket, vagy készíthetünk új kalandokat. Bár a labda látszólag fel van dobva, a fejlesztők céljai között is szerepel a Wizardry eposz folytatása, amelyet mi is nagy figyelemmel fogunk kísérni. ■ [Lásd](#)



► A TÖRVÉNYES TARTALOMNÁL

Ultimate Steroids - Asteroids klón, az igényesebb fajtából.

Westbank, Westbang - A C64-en ismert vadnyugati, „na ki van az ajtó mögött?” kérdést feszegető akciójáték két felülírása.

Street of Rage - Az árkád ütő meg nem teljesen kiforrott átvírata.

Pinball 2 - A akció platformok őse, klm, nem éppen felülírta.

After Burner 3D - Egy SEGA klasszikus friss köntösben.

SHAREWARE JÁTÉKOK

Bár már szeptembert írunk, azért jó még az idő, ezért azt ajánlom nektek, hogy hazaérve ne üljetek le egyből tanulni, hanem menjetek ki egyet a frisslevegőre, vagy ha elfáradtatok, vegyetek elő egy shareware játékot, és szórakozzatok önfeledten. Mára is kijutott a jóból, válogassatok a gyűjteményből, én jól elvoltam vele, sajnos más munkám kárára, de hát mindennek meg kell adni az időt. Jó szórakozást kívánok!

ALEX THE ALLEGATOR 4. Aranyos kis játék, igazán gyerekeknek való. Az alapszín zöld, így az ablakban játszható program olyan érzetet kelt, mintha Game Boy-on játszanánk. Az alapsztoriból megtudjuk, hogy folyamatosan tűnnek el az állatok az erdőből az embernek köszönhetően, s a beszélgetés közben elröböljék aligátorunk barátját is. Célnünk, hogy kiszabadítsuk kedvesünket, de ehhez bizony sok ugrálással, és mászkálással kell túttenni magunkat. Engem maga a játékmenet is a jó öreg Mario-s gamékra emlékeztetett, hasonlóan azokhoz itt is rúgva tehetjük ártatlanná a gonosz embereket, csak itt még fel is falhatjuk őket utána. A pályák teljesítése közben gyümölcsöket és csillagokat kell gyűjtenünk, s ezek után pontokat kapunk. A zenéje is a régi PC-speakeres időköt idézi, nekem nagyon tetszett. Nostalgizázzatok egyet!

Méret: 1,16 MB

MONKEYS ODYSSEY DEMO. Ez egy nagyon egyszerű játék, csak azt nem értem benne, hogy mi köze a majmokhoz? Azon kívül, hogy a szétlőtt meteótok, és elenséges űrhajók helyén néha banánok jelennek meg, semmilyen utalás nincs eme állatokra. Ja, igen, űrben játszódik a mű, célunk, hogy a képernyőbe beúszó idegeneket, és aszteroidákat elmináljuk, s a szétlövésükért kapott bónuszokat felszedve egyre erősebb fegyvereink és hajónk legyen. Ide is találtam egy nagy eldőt. Nem tudom, ki emlékszik még a Windows 3.1-es verziójára. Aki igen, az biztosan játszott a Space című játékkal.

Abban is az volt cél, hogy túléljünk minden támadást, szétlőjünk mindent, ami a képernyőbe merészkedik. Őrákat el tudtunk játszani azzal is, pedig az nem is volt ilyen szép, sőt zenéje sem volt, ellenben a mai változattal, melynek nagyon hangulatos, „szintetizátoros” dallamai vannak. A kényátékos mód szintén jó ötlet, nem tudjuk szétlőni egymást, viszont ha megszorozzuk társunk, akkor az elsodródik az űrben, és esetleg neki-meg valaminek, minekutána felrobban, s ilyen módon mi győzhetünk. Ha ketten akartok játszani, akkor a Pakoon után ezt vegyétek elő!

Méret: 3,61 MB

BUG ON A WIRE. Ennyire mókás és ötletes kis játékkal már régen volt dolgom. Nem, maga program nem egy figyelemre méltó mű, nem túl szép, csak ablakban lehet futtatni, de mégis megfogott. Nagyon egyszerű a játékmenet, épp ezért nagyon szerű is. Bogárkánk megállás nélkül fut egy villanyvezetéken, s nekünk semmi dolgom, csak a négy szál közt ide-oda ugrálni. Ez nem hangzik valami túl bonyolult dolognak, s nem is az, egészen addig, amíg elkezdnek gyűlekezni a varjak, s jelenlétüket hangjuk is egyre erősebben, és gyakrabban jelzi. S ha nem elég az egyre növekvő madársereg, még egy rusnya szúnyog is pályázik ránk, s ha nem figyelünk, le is vadász minket. A játék időre megy, én 1 perc, pár másodpercig bírtam, akkorra vagy egy madár falt fel, vagy a repülő fenevad csapott le rám. A zene is tetszett, főleg az, hogy a játék elején nagyon halkán indul, s lassan erősödik fel. Nem nagy dolog, de jó hangulatot csinál. Fussatok neki!

Méret: 940 KB

CRIMSONLAND. Mai utolsó darabunk egy ördöklős játék, szigorúan csak szülői felügyelet mellett ajánlom 12 éven aluliaknak, bár a sárga emblémát azért nem melékelem. A nézet a GTA2-ben megszokott nézd-a-fejemb-ből típusú, de a célnak teljesen megfelel. Nem kell mást tennünk, mint az egyre érkező idegen lényeket az örök marsi legelőkre küldeni, és tapicskolni az ott maradó tetemekben. Időnként új fegyvereket kapunk, minek segítségével egyre gyorsabban és termékenyebben tu-

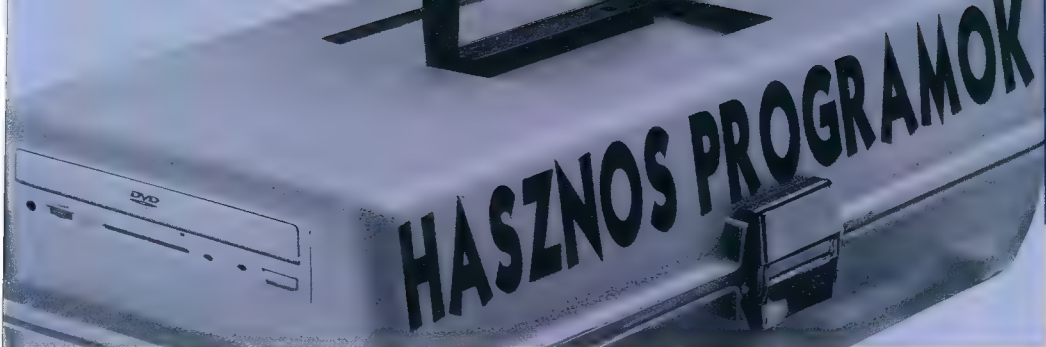
dunk öldökölni, van pisztoly, UZI, gépkarabély, lángszóró, néha kapunk aknát is, s ewel nagy lyukakat tudunk űrni a támadók soraiban. Ha eleget pusztítottunk, akkor szintet léphetünk, és választhatunk uránköpenyes töltenyt, s sok más finomságot. A grafika a célnak teljesen megfelelő, a zene pedig kemény metál, azt sugallja, soha ne hagyj abba. Jó lövöldözést!

Méret: 7,40 MB

PAKON 2. A múlt számban is autós játék volt a kedvencem, és most is ez a helyzet. Nem tudom, mi van velem, én általában a stratégiát szeretem, úgy látszik órgszem. Ez egy igen szépen kivitelezett game. Külsőre talán az Ignitonra emlékeztetett, ahhoz hasonlóan kell versenyezni, de itt nincs gépi ellenfél, viszont játszható hálózaton. Három versenytípus van: a Speedrace, melyben feladatunk, hogy minél gyorsabban a célhoz érjünk. A második a Slalom, azt hiszem ezt nem kell magyaráznom. A harmadik a legmókásabb, az Airtime. Itt minél több időt kell a levegőben töltenünk, s erre kapjuk a pontot. A pályák sajnos nagyon hasonlítanak egymáshoz, többnyire hatalmas hegyek és völgyek építik fel, utak nincsenek, és itt jön be a jó öreg Terep 2 filing. Ugyanolyan agyatlan száguldozást lehet véghezvinni, mint a jó öreg magyar elődök. Hét autó közül választhatunk, köztük van a Citroen Kacsa, a Mercedes 300 SL, vagy a Chevrolet-1957. A kocsi szépen kudelgozottak, a fizika is jól meg van írva. Négy kameraállás közül választhatunk, és a zene is hangulatos. Gyorsuljatok egyet!

Méret: 28,548 MB ■ POTTER





Mostani szerszámosládánkba olyan kiegészítő szoftvereket csomagoltunk, melyek a leggyakoribb gondjainkat (megnézés, számítógép képernyő megjelenítése tévén, internetezés) próbálják orvosolni. Azt azonban vegyük figyelembe, hogy csodák még a számítógép világában sem léteznek, mindenestre egy-két hasznos programmal varázslatos eredményeket érhetünk el.

TVTOOL V8.0. Sokan ismerik és használják is ezt a német fejlesztésű szoftvert, mellyel a tv-kimenettel rendelkező videokártyák tévés részt állíthatjuk be. A TVTool nyolcas az állandó fejlesztésnek és a rohamosan bővülő videokártya-kínálatnak köszönhetően rengeteg hasznos (és felesleges) beállítási lehetőséggel rendelkezik. A Menüsorokban és az onnan elérhető opciódömpingben könnyen eltévedhetünk, szerencsére a program jellegéből adódóan bármit is megváltoztatunk, az eredményt azonnal láthatjuk a monitoron vagy a tévén. A program a legújabb ATI és Nvidia kártyákat támogatja, használhatjuk analóg és digitális monitorhoz is.

www.tvtool.de

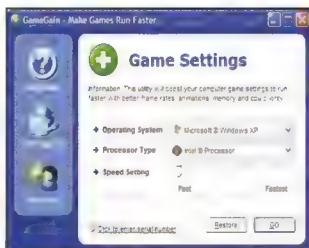


GORDIAN KNOT CODEC PACK ÉS SYSTEM PACK A számtalan kodecsomag közül most a kétféle változatban elérhető Gordian ajánljuk. Az első csomagban (Codec Pack) a legszükségesebb kodekek találhatók meg: DivX, XviD, AC3, Audio Playback Filter, Huffyuv, ffdshow. A másikon pedig az előbb felsorolt kiegészítők a VobSubbal és az AvSynthtel egészülnek ki. A csomag teljes terjedelmében is fellelőhetjük, de az installálás folyamán lehetőségünk van külön-külön az egyes komponensek kiválasztására is.

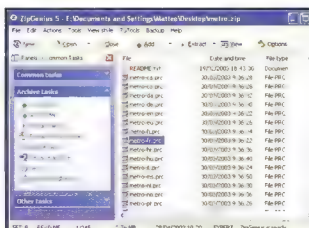
www.gordianknot.tk

GAMEGAIN. A PGWare olyan szoftvert készített, mellyel sokak álma valósul meg: egy gombnyomásra beállítjuk, hogy gépünk a legoptimálisabban, leggyorsabban működjön. A GameGainben három beállítási lehetőséget találunk, melyekben kiválaszthatjuk, hogy milyen operációs rendszerünk és milyen processzorunk van, majd végül egy csúszkával meghatározhatjuk a sebességét. A többi a program vége el: optimalizálja gépünket a file cache, a swap, a Windows animations, a monitor refresh, a system resources, a drivers és egyéb paraméterek optimális beállításával.

www.pgware.com



ZIPGENIUS 5. Ingyenes tömörítőt tudhatunk magunkénak a ZipGenius fellelitése után. A programot könnyen áttekinthető felületre és egyszerű kezeléssel kezdőknek is ajánlhatjuk. További előnye, hogy több mint húszféle adattárgyat támogat: zip, arj, lha, ace stb.; így a ZipGenius kiváltja az eddig használt tömörítőket. A hagyományos funkciók mellett (tömörítés, kicsomagolás, javítás stb.) találhatunk benne egy Backup menüt, amellyel a Windows fontosabb könyvtárai

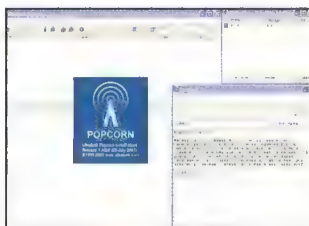


it (Kedvencek, Dokumentumok stb.) azonnal archiválhatjuk.

www.zipgenius.it

POPCORN V.46 B2. Merész vállalkozás új, eddig ismeretlen levelezőprogramot ajánlani. Azonban az ingyenes Popcorn mégis érdemes próbára tenni, hiszen a kisméretű kliens még teleítést sem igényel: az egész program egyetlen fájl. Alkalmas több postafiók, internet-kapcsolat, illetve felhasználó kezelésére. Különleges szolgáltatása pedig a pop-szerver pingelése és levelek letöltése a mail-szerverről.

www.ultrafunk.com



IE NEW WINDOW MAXIMIZER V2.3 FREE. A program neve jól mutatja szolgáltatását: az Internet Explorer és az Outlook Express mindig teljes képernyőre fog megnyitni. A Tálcán megbújó IE New Window Maximizert különféle billentyűkombinációkkal aktiválhatjuk, és ezekkel szabályozhatjuk az egyéb funkcióit is. Ezek a pop-up ablakok kezelése, illetve az animációk engedélyezése, avagy letiltása.

www.jlsoft.com ■ ANGLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

DirectX 9b new - www.microsoft.com/directx

XP-AntiSpY v3.72 - www.xp-antispy.de

Anti-Hacker and Trojan Expert 2003 - www.net2soft.com

Nero Burning ROM v6.0.0.9 - www.nero.com

MSN Messenger v6.0 (magyar) - www.microsoft.com

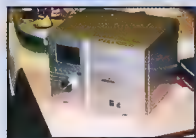
WinUAE 0.9.22 Release 9 - www.winuae.net

Ad-aware v6.0 B181 - www.ad-aware.net

PC Surgeon v3.30 - www.winutils.com

> HARDVER HÍREK

ABIT-BAREBONE: A TUNINGTÖRŐ



Az ABit-től megszokhattuk, hogy alaplapjai kiemelkedő szinten támogatják a tuningolást, és ennek is köszönheti hírnevét. A mai világban a barebone rendszerek egyre közkezelettebbé válnak, és most ez a cég is betört a piacra, bár termékük rendhagyóra sikeredett. Nem maradtak meg a szokásos méretnél, házuk valamivel nagyobb a vetélytársakénál, ám ezért igazi kis erőművet kapunk.

A 307x220x250 mm térfogatú doboz Intel i865-chipsetes Abit alaplapot rejt, mely kompatibilis a 800 MHz-es rendszerbust használó Pentium 4C processzorokkal. Bővítőhely van bőven, pakolhatunk bele két 5,25"-ös meghajtót és három merevlemez, valamint a lapon három PCI-slotot és egy 8x-os AGP csatlakozót. Találunk még USB 2.0- és a Firewire-portokat, az integrált LAN-t és hatsa-

tomás audiovezérlőt, további extraként digitális audio ki- és bemenet, valamint a memóriakártya-olvasót, ami a floppy hiánya miatt igen hasznos. A hűtést „heatpipe” rendszerrel oldották meg, mely hangtalanul végzi dolgát. Az eddig elmondottakban nem volt sok újdonság, most következnek az igazán egyedi jegyek: az előlapon található egy nagy méretű digitális kijelző, melyen minden szükséges információt elérhetünk, valamint a hozzá kapcsolódó gombok. Ezek segítségével állíthatjuk a ventilátorok sebességét, és a nagy méretű potméterrel, mely sötétben neonkéken világít, változtathatjuk a CPU sebességét. A barebone rendszereket azok választják, akik maguk akarják összeállítani gépüket, de a kis méret és a szép megjelenés fontos számukra. Most azok kaptak egy modellt, akik a fenti tulajdonságok mellett a tuningról sem akarnak lemondani.

GONDOK AZ INTEL HÁZA TÁJÁN



Több hete olyan pletykák keringenek netszerte, hogy az Intelnek gondjai lennének a 0,09 mikronos processzorok gyártásával. Bár a cég nem ismerte el hivatalosan, ezt a tényt látszik alátámasztani a Prescott megjelenésének eltolása fél évvel, valamint valószínűleg a Dohan sem fog megjelenni már ebben az évben. Egy névtelen Intel-munkatárs is megerősítette a hírt, miszerint a Prescottok fogyasztása közel 15%-kal haladja meg a várt szintet, így áramfelvételük akár 100 W feletti is lehet az eredeti maximális 89 W helyett. Ez a hatalmas energiaigény az eredményezi, hogy a mai alaplapok (Springdale, Canterwood) nem lesznek kompatibilisek ezekkel a CPU-kkal, emiatt át kell dolgozni az ezeket a chipseteket használó mobokát. Mialatt az Intel még a 0,09 mikronos gyártástechnológiával kuszibodik, az IBM, az Infineon Technologies és Chartered Semiconductor összeállt, hogy közösen kezdjék el kutatásaikat a 0,065 mikron csilkszélességgel dolgozó technológiák kifejlesztésére. Bár a méreetszökkenés a gyártást olcsóbbá teszi, ennek kifejlesztése hatalmas összegekbe kerül, ezért is döntött úgy a három cég, hogy együttes erővel próbálkoznak, így jelentős költségcsökkenést érhetnek el. Ha sikerül a tervet véghez vinni, akkor az IBM és a Chartered Semiconductor fog gyártatni, és az Infineon chipjeit is ők fogják legyártani. A kutatás az IBM East Fishkill-i üzemében folyik, melyet nemrég nyitottak meg.

HONZOLHÍREK



Nagy a mozgolódás a három nagy konzolgyártó körül, sok pletyka forog, csak néhány fontosabbat említek meg hely hiányában.

A Sonynál van a legnagyobb „feloldulás”, hisz közeleg a PlayStation Portable bemutatója, mely a tervek szerint a jövő tavaszi E3-on esedékes, és az új termék karácsonyra már a boltokban lehet a játékokkal együtt. A hordozható játékgép a Nintendo Game Boy és a Nokia N-Gage ellenfele lesz, s a megismert specifikációk szerint igen erős versenytársként fog fellépni. Az eddigi bejelentések szerint a PSP rendelkezni fog 8 Mbyte beépített DRAM-mal és két 333 MHz-es MIPS R4000 processzor fogja hajtani.

Ken Kutaragi, a Sony Computer Entertainment elnöke szintén grafikus teljesítménye meg fogja közelíteni a PlayStation 2 szintjét, a megjelenítésről pedig egy 16:9 képarányú, 480 x 272 pixeles felbontású, háttérvilágításos TFT LCD kijelző fog gondoskodni. Fel lesz szerelve Wi-Fi vezeték nélküli, infravörös porttal, valamint USB2.0 csatlakozóval, így lehetővé lesz a netről karaktereket és kiegészítőket letölteni, valamint több gépet összekötni játszani. Emeli a játékmínőséget a 7.1 csatornás hangvezérlő, valamint a beépített sztereó hangszórók. A várható ár nem ismert, de valószínűleg jól a pénztárcába kell nyúlunk, ha egy ilyen kis aranyost szeretnénk.

Még a Sony PlayStation 2-jéhez kell megkegyezni, hogy új játékszáladót adtak ki, mely eddig nem láttott módon vonja be a játékosok a szórakozásba. Az Eye Toy név már sejtet valamit, és a CD-n található 12 játék mind hasonló módon irányítható: kézzel-lábbal. A technológia lelke a PS 2-höz kapható kamera, melyen keresztül a használó saját magát látja a képernyőn, és így a játék részeként kell tevékenykednie. Íme a hangzatos címek: Beat Freak, Kung Foo, Wishi Washi, Keep Ups, Boxing Champ, UFO Juggler, Slap Stream, Plate Spinner, Boogie Down, Ghost Catcher, Mirror Time, Rocket Rumble. A Nintendo háza táján lesz a fent említett konzolra, hanem a saját ritmusukban fejlesztett újdonság. A Microsoft az Xbox megjelenése óta csak csökkentette gépe árát, és ezután sem akar változtatni piaci stratégiáján. Ezzel együtt muszáj csökkentenie a gyártási költségeket, mert a jelenlegi 179 dolláros értékesítési árnál az előállítás jóval többbe kerül. A most véghez vitt változtatás abból áll, hogy új TV kimeneti csatlakozót alkalmazzon, a Focus Enhancements új, FS454-es típusjelű termékét. Az új alkatrészt alacsonyabb árával ellentétben igen jó minőségű, támogatja az összes hagyományos és HDTV formátumot, továbbá fogyasztása is alacsonyabb elődjénél. A szép kép mellett rendelkezik még a Macrovision 7.1 DVD másolásvédelemmel, mely az összes kimenetet védi. Más változások is várhatók, de a teljesítmény az ígéretek szerint változatlan marad.

RAM-ÖZÖN



Az ember, ahogy öregszik, egyre igényesebbé válik, talán több pénze is van, és már nem éri be a legoicsókkal. Így van ez a számítástechnikában is, és ezt a következtetést vonhatták le a nagy memóriagyártók is, mert egyre gyakrabban hallani válogatott chipekből készült, nagyon jó időzítéssel rendelkező modellekről, amelyeket nem biztos, hogy csak a tuningőrületek vásárolnak.

Sorban jelennek meg a DDR500-as SDRAM-ok, de míg nincs ilyen JEDEC szabvány, addig nem várható széles körben való elterjedésük. Pár gyártó bevezsgálja DDR400-as modelljeit, és amelyek mennek 500 MHz-en is, azokat ezen a né-

ven adja el.

Az első DDR500-as SDRAM-ot a Kingston jelentette be még július elején, mely a HyperX sorozat tagjaként kerül a piacra. Meg kell említeni a 3-4-4-8-as késleltetést és a 2,65 Voltos tápfeszültség igényét. Megvásárolható 256 vagy 512 MB méretben egyesével, vagy kettes csomagban. Ára igen magas: egy 256 Mbyte-os modulért 112 dollárt kérnek el, és csak korlátozott mennyiségben hozzáférhető.

Egy nappal a Kingston után az OCZ is bejelentette Enhanced Latency (EL) sorozatú OCZ EL DDR PC-4000 Gold modelljét, amely 2,8 Volt tápfeszültséget igényel, és így képes 2,5-4-4-7 időzítésre is. Hűtésenként aranyozott hűtőbordát alkalmaznak. Az élettartam-garanciával rendelkező termék rendelkezik a beépített OCZ HyperSpeed és Extended Voltage Protection technológiákkal, melyek megakadályozzák a 2,5-4-4-5 késleltetésnél agresszívebb beállítást, valamint biztosítják, hogy 3 Voltos is működőképes legyen.

Egy hét kellett, és a Corsair is megvette bejelentését. A CMX512-4000 típusjelű modulok csak fél GB-os méretben érhetők el, és 500 MHz mellett 3-4-4-8 időzítésre képesek, mindehhez 2,75 Voltot igényelnek. A modulokat alumíniumból készült ezüst vagy fekete színű borda hűti.

Augusztus elején jött el az ideje, hogy a GeIL is bemutassa DDR500-as és DDR533-as modelljét. Minóktól típus határtegyű nyomtatott áramkörre épül, és 3,5 ns-os memóriachipeket használnak gyártásukhoz. Az 500 MHz-es SDRAM késleltetése 2,5-4-4-7, míg az 533 MHz-esé 3-4-4-8 2,95 Voltos. A termékek csak Dual Channel DDR Ultra Platinum csomagban vásárolhatók meg 2x256 vagy 2x512 MB-os kiszerezésben, és a vállalati élettartam-garanciát vállal rájuk, az ár nem ismert.

A Hynix bár bajban van, mert szinte teljesen elérhetetlen számára az amerikai és az európai piac a magas büntetővámok miatt, mégis fejlesz. Ők is bejelentették DDR500-as RAM-jait, meghozza egyből három tokozásban (FBGA, TSOP, QFP). Az időzítésekről és a feszültségigényről nincs hír, de az biztos, hogy a chipek 0,13 mikronos technológiával készülnek, és hogy itthon nehéz lesz beszerezni őket. Valószínűleg a cég a minőség, drága modellek felé fog orientálódni, hogy valamivel csökkenteni tudja a vámk miatt kieső bevételt.

A nagy sebességűről mellett a Samsung Electronics a minél olcsóbb előállításra összpontosít, és megkezdte az 1 Gigabites, 0,1 mikronos csikszelésekű DDR-SDRAM chipek gyártását. Ezeket 1 illetve 2 Gbyte-os modulokon fogják használni mind asztali, mind mobilszámítógépekben. Sebességük „csak” 266 és 333 MHz lesz. Üzletpolitikájuk szerint megpróbálnak jó fél éves előnyre szert tenni a többi versenytárral szemben.

EGYSZER HASZNÁLATOS DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP

Biztosan sokan jártak már úgy, hogy olyankor nem volt náluk fényképezőgép, amikor épp kellett volna. Ilyen esetekre nyújt egyszerű megoldást az egyszer használatos kamera, melyet a filmmel együtt adunk be a boltba, és azt már nem kapjuk vissza.

Várható volt, hogy a digitális gépek között is megjelenik valami hasonló. De nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan, és ilyen olcsón, mindössze 10 dollár körüli áron. A Dakota Digital Single-Use Camera nevű újdonságot a Ritz Camera Centers mutatta be, és először csak az Egyesült Államok tizennégy nagyvárosában lesz elérhető. A cég a kezdő fotósoknak ajánlja, akiknek még nincs elég tapasztalata, hogy komoly gépet használjanak, vagy csak ki akarják próbálni a digitális technológiák előnyeit. Hasonlóan a filmes változathoz, ezen is csak egy gombot kell lenyomni, és kész is a kép, amelyből 25 fére a 12 MB integrált memóriára. Az alacsony árból eredően nincs folyadékkristályos kijelző, van viszont automata vaku. A felbontásról nincs adat, csak annyit tudunk, hogy a Dakota két ceruzaelemmel működik. S hogy elterjed-e? Majd megvárjuk.

IRÁNYÍTÁS GONDOLATTAL



Sajnos sokan szenvednek olyan betegségben, vagy szenvedtek olyan sérülést, melynek következtében többé vagy kevésbé elvesztették mozgásképességüket. A legrosszabbul azok járnak, akik kerekesszékre kényszerülnek, és emellett karjaikat sem tudják módosítani. Nekik jelentene nagy segítséget, ha valami módon tudnák irányítani széküket. A mai technikai megoldások igen kezdetlegeseek, vagy fejfel irányítják a joystickot, vagy egy csőbe fújva tudnak kis mértékben mozogni. Ezek nem megfelelő módszerek, ezért most azon kísérleteznek, hogy gondolatlan irányított eszközöket készítsenek.

A svájci Della Molle Mesterséges Intelligencia Intézet és a barcelonai Biomedikai Kutatási Központ kísérletei igen jól haladnak, és sok jóval kecsegtetnek. Nem használnak beültetett alkatrészeket, ezeket a fejre helyezhető, elektródákkal telerakott érzékelő helyettesíti, ez figyeli az agy elektromos tevékenységét.

Jelenleg ott tartanak, hogy egy kerekessel ellátott robotot irányítani tudnak a „fordulj jobbra”, a „fordulj balra” és a „haladj előre” parancsokkal. Ezeket az utasításokat az eszköz lehetősége szerint hajtja végre, infravörös érzékelő segítségével ki tudja kerülni a tereptárgyakat, és a „fordulj balra” utasítás végrehajtását csak a legközelebbi lehetőségnél kezdi el.

Az alkalmazott szoftver az elektroencefalográfiát (EEG) alkalmazza, de nem az alfa hullámokat vizsgálja, hanem a nyolc elektróda a neurális hálózatot figyeli. Szükség van még egy tanuló algoritmusra, melynek segítségével egyre több parancsot ismertetnek meg a géppel, és az is kérdéses, hogy a rendszer mennyire marad érzékeny egy forgalmas utcán, ahol a kezelő egyszerre több dologra figyel.

ÚJ MEGHAJTÓN

NFORCE

A 2.45-ös verziójú nForce- és nForce2-driver továbbra sem tartalmaz IDE-drivert. A WHQL-minősítésű csomag csak Windows 2000 és XP alatt működik, és a következő újdonságokat kínálja: támogatja az nForce2 Ultra 400 és nForce2 400 lapkákat, javított EAX az Operation Flashpoint, a Neverwinter Nights, a The Matrix Reloaded, a Grand Theft Auto: Vice City, a Mafia és a Battlefield 1942 játékokon, frissített audio control panel és a 3D-s hangzás teljesítményének javítása. Az USB 2.0 csatlakozók működéséhez XP alá kell a Service Pack 1, valamint az audiodrivernek nem települnek a Chaintech 7NJS alaplapjaira, ebben az esetben az NVIDIA a gyári verziót ajánlja.

DETONATOR

Megjelent a legújabb Detonator is, 45.20 verziószámmal. Több javítás mellett megtalálható benne a GeForce FX 5900 támogatás, valamint teljesítménynövelés néhány alkalmazás alatt. Új az Active Stereo és a Twin View funkció támogatása is.

CATALYST

Az ATI is új meghajtót adott ki videokártyáihoz, a 3.6-os verziót, alig két héttel a 3.5-ös után. A Lord of the Realms 3 demójában, a Neverwinter Nightsban, a 3D-Community Second Life-ban és az Unreal Tournament 2003-ban eddig fellelhető hibákat javították ki, valamint már gond nélkül lehet használni a cég kártyáit a 3ds max és a VievPerf 6.1.2 alatt is. Hiba nélkül lehet használni a Hardware Overlay Alpha Deblocking funkciót, és a TV-kimenetet érintő gondokat is orvosolták.

DIRECTX 9.0B

Az új verzió főleg teljesítménynövelő optimalizációkat tartalmaz, valamint egy biztonsági hibát javított ki. Egyéb újdonságról nincs hír, a Microsoft nem nyilatkozott az esetleges javításokról.

AIDA32 V3.75 ÉS AIDA16 V2.07

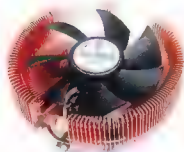
Két hónappal a legutóbbi változat után újabb verzió jelent meg a nagyon jó rendszerelemző programból. A két nyelvi modulon kívül (litván, kínai) csak a lapkainformációk bővültek. Ha nem akarjuk letölteni az egész programot, akkor használhatjuk a NetUpdate funkciót is, mely jelenlegi változatunkat frissíti.

ZALMAN

Újdonságok



1071 Budapest, Bajza utca 1.
tel.: 321-2909 fax: 321-7809
www.pixel.hu



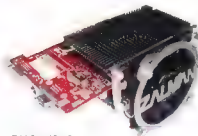
» ZM057000A-Cu
tisztá réz hangtalan processzorhűtő
Intel P4 és AMD processzorokhoz
fordulatszám: 1300-tól 2500 rpm-ig



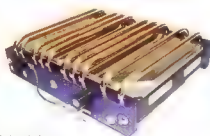
» ZM057000A-AlCu
réz/alumínium hangtalan processzorhűtő
Intel P4 és AMD processzorokhoz
fordulatszám: 1300-tól 2500 rpm-ig



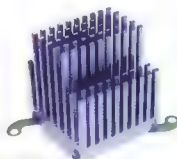
» ZM-WB2
tisztá réz alapú CPU blokk vízhűtéshez
Intel P4 és AMD processzorokhoz



» ZM80HP-C
passzív, néma VGA hűtő, heat-pipe technológiával
opcionális ZM-OP ventilátorral
ATI Radeon 9800pro kártyára is



» ZM-2HCi
passzív, heat-pipe technológiájú
winchesterhűtő
zaj- és rezgéselnyelő konstrukció



» ZM-NB47J
passzív, néma chipset
(Northbridge) hűtő, megnövelt méret

LINKWAY MP3/VCD LEJÁTSZÓ

Info: Raminis Rubin Rt. Tel.: 888-3200

MP3 muzsika dekódolására is képes hordozható CD lejátszóból ma már egészen széles választékot lehet találni a hazai boltok polcain. VideoCD lejátszására is képes hordozható szerkezet azonban jóval kevesebb van. Ráadásul a Linkway modellje mindezt szemérmetlenül alacsony áron kínálja, szinte kikövetelve magának, hogy tesztlaborunkban közelebbről is megismerkedjünk vele.

A CD korong átmérőjénél alig nagyobb, enyhén elliptoid szerkezet formatervezőinek elsődleges vezérelve egyértelműen a funkcionalitás és egyszerűség volt, amit sikerült is elérniük a két centis vastagságot éppen, hogy el nem érő készülék peremén so-

rakozó gombok és csatlakozók olyan elrendezésével, hogy a készülék egy mellékeltek kis átványon, mint asztali eszköz is könnyen kezelhető legyen. Erre az átványra leginkább olyankor lehet szükség, mikor a készüléket, mint VCD lejátszót kívánja használni tulajdonosa, hiszen saját megjelenítő híján a filmek élvezetéhez egy TV, vagy egyéb composite videójelet fogadni képes megjelenítőre mindenképpen szükség lesz. Az asztali használatot egy mellékeltek, hitelekartya méretű infravörös távirányítóval is támogatja a Linkway, így csak lemezcserékre kell a lejátszóhoz sétálni. Arról pedig, hogy sétáló CD játésként használva, a műanyag külső borítása és övcsipesz hiánya miatt célszerűen táskában tartott lejátszó gombjai ne legyenek össze-vissza nyomkodva, egy kapcsoló gondoskodik, ami egyszerűen letiltja azokat. A legfontosabb lejátszási funkciók ilyenkor, mellesleg sokkal kényelmesebben elérhetők a drótos távirányítón keresztül, amit apró csipeszével nem csak övre, de ingeszebre is kényelmesen fel lehet csíptetni. Ez a drótos távirányító szolgál a fülhallgató csatlakoztatására is, amiből egy, az árkatégoriához mérten megdöbbentően jó dinamikával bíró, „fűlbegyömösözős” típusú darabot mellékelnek.

Tápellátásáról két normál (AA) ceruzaelem hivatott gondoskodni, de az akkumulátorok használatát is erősen támogatja, többek között azzal, hogy kikapcsolt állapotban, saját tápegységén keresztül az elektromos hálózatról tölteni is képes azokat. Üzemidejét elég nagy eltéréssel határozta meg a gyártó, zenei lemezek esetében 4-8, VCD lejátszásnál pedig 2-3 órában, mégpedig azért, mert a lejátszó energiaigénye erősen függ attól, hogy a memóriába, előre olvasó rázkódásvédelem be van-e kapcsolva, illetve a dekódor áramkör működését is igénylő MP3 lejátszás energiaigénye is magasabb.

Szolgáltatásainak kialakításánál gyakorlatilag csak a kötelező, minimum követelményeknek igyekeztek megfelelni a tervezők, így két világítású kijelzője sem képes többre, mint az aktuális szám sorszáma és a lejátszási idő megjelenítésére. Ez az MP3 állományok kezelésében csak annyiban okoz problémát, hogy a lemezt beolvasó lejátszó a könyvtárak és azon belül az állományok ABC sorrendjében egyetlen hosszú listába rendezi a számokat, és kiválasztások ezen sorszáma alapján lehetséges. TV-hez kapcsolva sem változik a helyzet, ugyanis képet a lejátszó csak akkor ad, mikor a beolvasáskor felismeri a VCD lemezt, amiből a 2.0 szabványnak megfelelőket tudja lejátszani. Kimenete tetszőlegesen, illetve a TV készülék függvényében lehet NTSC és PAL, amit nem csak a távirányítóval, hanem közvetlenül magáról a készülékről is lehet váltóztatni. Ahhoz viszont már szükséges a távirányító, hogy a TV hangrendszeréhez igazíthatassak az alapvetően stereo lejátszót, de így egyhangúszórós készülékén sem maradnak le az csak egyik, éppen nem csatlakoztatott csatornában felhangzó zörejek. A számok közötti léptetés, pillanat-állj, teljes lemez vagy szám ismétlés, vagyis alap lejátszási funkciók közül valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva kimaradt a véletlenszerű sorrend lehetősége. Pedig igen hasznos lenne, éppen a már emlegetett, egyetlen listába sorakoztatott MP3 lemezek esetében. Annak ellenére, hogy kicsit „valami büzlők daniában” hangulatban fogtunk a készülék kipróbálásába, egy jól használható, kellemes lejátszót ismertünk meg, ami a mindennapi közlekedésben zenével, nyaraláson vagy akár otthon pedig moziaval szórakoztatja tulajdonosát, a 20 625 (nettó: 16 500) forintos ajánlott kiskereskedelmi árárt cserébe. ■ SCHUERKE



MUSTEK DVD PL 207

▶ **Inter** Ráadásul: Rádió R. Tel.: 888-3200

A Mustek egyike azon tavani márkáknak, melynek neve már hosszú évek óta ismerősen cseng a magyar füleknek is. A számítástechnikai piacon először scannerjeivel megjelent gyártó nevét azonban egyre inkább kezdik megismerni a „csak” szórakoztatóelektronikai termékek után érdeklődő vásárlók is. A DVD „robbanásra” ugyanis saját, egyre szélesedő választékú termékvonallal bevezetésével reagáltak, melynek egyik legújabb tagja egy saját LCD képernyővel felszerelt, hordozható lejátszó.

A Mustek logóját a készüléken ezüst-fekete színekben láthatjuk viszont, ami határozottan jobban illik a felül ezüstszínű, alul és némely gombjaiban pedig kékbe öltöztetett lejátszóhoz, mint a cég eredeti zöld-fekete emblémája. Notebook-okhoz hasonlóan, a 17 cm átlójú LCD képernyőjét fedelében hordó lejtátszó, a DVD-Video kiadványok többségéhez igazodva szélesvásznú megjelenítőt kapott, így alatta kényelmesen elfér a két hangszóró és a szintenzint és fényerősséget szabályozó potméter. Ez utóbbiak nem is árt ha kéznél vannak egy hordozható lejátszónál, hiszen a képet mindig az aktuális fényviszonyokhoz kell igazítani, ami elég tág határok között lehetséges, bár azért egy napfényes strandon heverve senki ne várjon lángoló színeket és ordító kontrasztokat. Viszonylag kicsi az a szög, amiben torzulás nélkül jelennek meg a színek, így igazán csak egyetlen személy szórakoztatására alkalmas, vagy esetleg a mozi elejétől végéig egymás karjában végigzúgni szerető párk igényeinek felel meg.

Tömegközlekedési eszközön, már csak a labilis közbiztonság okán sem szívesen használnám a készüléket, de ezt méretei sem feltétlenül támogatják. A hosszabbik oldalán közel húsz centis lejtátszót egyértelműen nem kézben tartásra találták ki. Menet közbeni áramellátást biztosító, a háttára csatlakoztatható Li-ion akkumulátornak köszönhetően azonban még nagyon hátradöntött képernyővel is stabilan áll, akár még egy kocsi hátsó ülésén helyet foglaló néző ülésén is, a vonatokat vagy repülőgépeket asztalkái pedig végképp ideális helyek számára.

A mellékelt aukklutárral a gyártó két és fél órász játékidőt garantál, saját tapasztalatok szerint azonban ennél jóval többre is képes a készülék, különösen, ha nem saját hangszóróit ordítatjuk, hanem fülhallgatót használunk, ami egyébként is kultúraltabb megoldás, mert nem biztos, hogy utastársaink is feltétlenül kíváncsiak a Texasi Láncfűrészes Gyilkos hangsvájára. Autós használatát mellesleg egy mellékelt szivargyűjtőbe dugható tápkábel is támogatja, ami elég hosszú ahhoz, hogy a hátsó ülésig érjen, hiszen a vezető figyelmet csúnyán elvonná egy műszerfalra rakott autószozi. A hordozásnál, csomagolásnál arra azért nem árt némi figyelmet fordítani, hogy kipróbált helyre kerüljön a lejátszó, mert burkolata kívülről-belül műanyag, és köve hiszem, hogy jól viselné a csomagokkal gyakran megéso erőteljesebb megpróbáltatásokat.

Bár minden alapfunkció, így a menüben való navigáció gombjai is helyet kaptak magán a készülékben, néhány extra DVD szolgáltatáshoz, mint például a nézetváltás, célszerű igénybe venni a mellékelt, hitelkártya méretű távirányítót segítségét. A pusztá lejátszás elindítását viszont igencsak meggyorsítja, hogy előre beállítható egy kedvező nyelvi és feliranyelvi, amit (ha talál olyat a lemezen) automatikusan ki is választ a készülék. A DVD mellett természetesen lejátszik VCD lemezeket is, mégpedig az 1.0 és 2.0 szabványnak megfelelőeket, így az ezeket nem pontosan követő, saját készítésű lemezekkel esetleg akadhat némi problémája. S, ha már az MPEG1 dekóder úgyis benne van, akkor zenei CD-k mellett, MP3 lemezeket is lejátszik a PL 207. Igaz, ez utóbbi funkció kezelése nem mondható a legkényelmesebbnek, annak ellenére, hogy kijelzőjén megjelenő listában lehet navigálni a könyvtárak és számok között.

A kívánt album, vagy szám kikeresését ugyanis kisé körülményessé teszi, hogy a böngésző csak rövid fileneveket jelenít meg; és nem kezeli az ID tag-eket, így az egyformán kezdődő, mondjuk egy előadótól származó állományokat nem mindig könnyű megkülönböztetni. Viszont, ha az albumok mellé képeket is ír a lemezre a felhasználó, akkor azokra le is cserélheti a lejátszó saját hátterét, ugyanis a Photo CD olvasására is képes készülék a JPEG képek megjelenítésétől sem zárkózik el.

A Mustek PL 207 nem csak önmagában használható lejátszó, sőt, megfelelő környezetben valódi házimozikomponensként is használható. A mellékelt sztereo hang- és composít video kimenetet adó kábel mellett ugyanis fel van szerelve egy s-video és egy digitális hangkimenettel is. Hosszabb utazások, nyaralások során pedig igen hasznos lehet, hogy a fenti kimenetek mellett egy hang és videó jel fogadására hivatott aljzat is van a készülék oldalán, ezzel jó lehetőséget kínál egy saját LCD nélküli videokamera napi természetnek szemrevételezésére is. A gyártó a termékskáciájának bővítésénél is megtartotta azt a jó szokását, hogy az árakra érzékenyebben reagáló vásárlóközönségre is tekintettel van. Ennek megfelelően a PL 207 hordozható lejátszó ajánlott fogyasztói ára jelentősen alatta marad a kategória átlagának a maga 129 125Ft.-os (103 300Ft.+Áfa) árával. ■ **SCHUBER**



TOSHIBA TLP-530 PROJECTOR

A képmegjelenítők egyik speciális kategóriáját képviselik a különféle kivetítő készülékek, ismertebb angol nevükön a projektorok. A kezdetekben igen borsos árú berendezések mára már sokkal elfogadhatóbb kategóriába kerültek. A gyártók természetesen a belépő kategóriát választó vásárlók kegyeit is igyekeznek megszerezni, hiszen ha egy márká „bejön” valakinek, akkor később egy esetleges üzleti alapú (pl. cégnek történő vásárlás) döntésénél is előtérbe kerülhet a már jól megszokott minőség. A projektorok esetében ez annyit tesz, hogy a szokványos videojel formátumok (kompozit, S-video) és színnormák (PAL, SECAM, NTSC) kezelése mellett már a legolcsóbb készülékek is rendelkeznek VGA (RGB) és HDTV bemenetekkel. A drágább kivetítők szolgáltatásai alig különböznek a kisebb társalkótól, a legfontosabb különbségek általában a vetített kép minőségében vannak: nagyobb fényerő, jobb kontrasztarány, nagyobb fizikai felbontás, minőség (Carl Zeiss) lencserendszer, jobb vetítési technológia (TFT helyett DLP), Faroudja képfeldolgozó áramkör. Mindezek végiggondolása után egy értelművé válik, hogy egy otthoni felhasználásra szánt modellnek nem feltétlenül szükséges akkora fényerővel rendelkeznie, hogy 15 méteres távolságra 20 méter átlójú képet lehessen vele vetíteni. Az átlagfelhasználó (és mi ide soroljuk magunkat) igényeinek bőséges vizuális orgiát jelent a speciális vetítődíszon hűlőn a fakra vetített 2 méteres kép (otthon egyetlen erre alkalmas helyet találtam, de a kollégáimmal történt próbáknál is egyértelmű volt, hogy hova „lehet” vetíteni).

A Toshiba magyarországi képviselőtől pont ezen meggondolások alapján egy kímódton olcsó kategóriánál – már ha kivetítőnél lehet ilyenről beszélni –, otthoni használatra szánt kivetítőt kértünk tesztelésre. A TLP-530 neve egy kicsit megtévesztő lehet (épp ezért mindenhol csak S30-ként emlegetik), hiszen DLP vetítési technológiát sejtet. A doboz apróbb feliratát elolvastva hamar kiderül, hogy a készülék „csak” TFT (aktív mátrixos LCD) alapú. A panelek – merthogy a 3 alapszínnek megfelelően 3 darab van belőlük – fizikai felbontása



800x600 pixel, 400:1-hez kontrasztarányuk mellett összedolgozva 16 millió szín megjelenítésére képesek. Az 1400 ANSI lumen fényerőt produkáló vetítő lámpa teljesítménye 165 Watt, élettartama 2000 óra. A lencserendszeren manuálisan (kézzel) állítható a zoom és a fókusz. A legnagyobb vetítési távolság 11 méter, ekkor a kép átlósan 7 méteres. A készülék trapéztorzítás korrekcióra is képes (digitális), a vízszinteshez viszonyított ± 15 fokos szögeltérést képes kijavítani. Az S30 beépített hangszórókkal is rendelkezik, melyek minősége az eredeti Sokol rádióóra hajaz, éppen ezért inkább csak a beszédátvitelben történő használatra javasolom (pl. prezentáció kísérőszövege). A készülék méretei igen szerények: felülnézetből kisebb, mint egy A/4-es papírlap, a tömege pedig mindössze 2,3 kg. A mellékelt infra távirányítóval könnyedén elvégezhetünk minden beállítás, elemfogyasztás esetén pedig a készülék tetején található kezelógombokkal is megtehetjük ugyanezt. Az S30 menürendszere többlépcsős, egy kicsit szokni kell, de alapvetően jól használható.

A teszt során minden lehetséges jellel megtápláltuk a masnát (kivéve HDTV, de ezt remélem, elnézitek). A legszebb képet természetesen számítógépes VGA jellel értük el, persze natív felbontásban. A Radeon grafikus kártyát „visszavettük” 800x600-ra, és úgy kötöttük rá a vetítőt. Az eredmény borotvávalis kép (definiált képpontok) és gyönyörű színek. Ugyanerről a kártyáról S-Video jellel is meghajtottuk a vetítőt: DVD (szoftveres lejátszó) és DivX/XVID filmekkel teszteltük a készüléket. Később – az összehasonlítás miatt – előkerült egy asztali DVD lejátszó is, amit szintén S-Video csatlakozóval kötöttünk a készülékre. A vetítő a leghosszabb időt egy X-box társaságában töltötte (S-Video). Elmondhatom, hogy döbbenetes élmény két méter átmérőjű képen játszani a Halo-t vagy a DoA 3-at (ez persze bármely PC játékra is igaz). Az ember leül egy kényelmes fotele és szinte azonnal kiszédül belőle, annyira magával ragadja a látvány.

Az S30 az árkategóriájában elvárható teljesítményt nyújtotta. A fényereje megfelelő, és még az alacsony teljesítményű módban is jó képet produkál. Bár ilyenkor a fehér szín egy kissé beszkürül, de 2 perc múlva már észre sem vesszük a változást (egy jó vászonnal meg pláne). A TFT technológia miatt a kontraszt aránya sem a legdurvább, igazán szép fekete „színt” ebben a kategóriában nem igazán találunk (ahhoz DLP kell). Hunor kollégámat leginkább a hűtőventillátor zaja zavarta, ami mozisához tényleg hangos egy kicsit. A lámpa alacsony teljesítményre kapcsolásával a ventilátor fordulatszáma is lejjebb kúszik, ezzel egészen elviselhető szintre süllyed a hangja is. Külön figyelemre méltó a mellékelt hordtáska, és a hosszú video kábelek. ■ **SÁKMAN**

ÉRTÉHELES

Előzetes: ELŐZETES ELPOKOLÓDÓ ÁR, JÓ HÍREK, BEMUTATÓ

ELŐZETES ELPOKOLÓDÓ ÁR, JÓ HÍREK, BEMUTATÓ



TÁPEGYSÉGEK 3 ÉV GARANCIÁVAL

Legjobb vétel

2003

CHIP
TIPP

Magyarország

AP-350X



- 300W kimeneti teljesítmény
- Rövidzár-, túláram-, túlfeszültség és túlterhelés védelem
- **honosított CE és TÜV tanúsítvány** (száma: 211005883-0214)
- hőmérséklet függvényében vezérelt hűtőrendszer
- 3 év garancia

További modellek:

AP-400X - 350W, egy ventilátor (hővezérelt)

AP-400DX - 350W, dupla ventilátor (hővezérelt), aktív PFC

AP-450DX - 400W, dupla ventilátor (hővezérelt), aktív PFC

www.coolink.hu

Minden logo, márkanév és szlogen az adott cég bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva.

PowerColor ATI Radeon - Az Új Nemzedék

KIMAGASLT GRAFIKAI TELJESÍTMÉNY!

Radeon 9800PRO 128TV 6XAGP

Az új, extrém zűrzavaroktól már minden más kártyával szemben: A PowerColor, a legújabb, legmodernebb játékok flawless megjelenítése, az egyszerűbb 9 pinos power architektúra, a Microsoft DirectX 9.0 és OpenGL 1.5 támogatása valamint a 128 bites memória, mind-mind igazi kihívást jelent a játékfejlesztők és a játékosok számára. Így az új, az új nemzedék.

Radeon 9800SE 128TV 6XAGP

Az új, 128 bites memóriával rendelkező, a legújabb, legmodernebb játékok flawless megjelenítése, az egyszerűbb 9 pinos power architektúra, a Microsoft DirectX 9.0 és OpenGL 1.5 támogatása valamint a 128 bites memória, mind-mind igazi kihívást jelent a játékfejlesztők és a játékosok számára. Így az új, az új nemzedék.

Radeon 9200 64TV / 64TV / 128TV 6XAGP

Ez a kártya a legújabb, 64 bites memóriával rendelkező, a legújabb, legmodernebb játékok flawless megjelenítése, az egyszerűbb 9 pinos power architektúra, a Microsoft DirectX 9.0 és OpenGL 1.5 támogatása valamint a 64 bites memória, mind-mind igazi kihívást jelent a játékfejlesztők és a játékosok számára. Így az új, az új nemzedék.



PowerColor Corporation
1137 Budapest, Szent István Park 2.
Tel: 461-1306

PowerColor Hungary Kft.
Hódmezővásárhelyi út 1. (Hódmezővásárhely)

Kisvándor 100:
1067 Budapest, Polinareszky u. 37.
Tel: 269-5262/728.
www.kovanta.hu • kovanta@kovanta.hu

Qwerty Computer Kft.
1121 Budapest, Baross utca 11.
Tel: 464-9377
www.qwerty.hu • qwerty@qwerty.hu

PowerColor Kft.
123 Budapest
Rákóczi út 69.
Tel: +361-450-79-38
Fax: +361-450-79-31
Email: info@pc.hu



ERTÉKESÍTÉS CSAK
VISZONTÁLLADOKNAK

PLEXTOR PLEXWRITER PREMIUM

Egy hónappal ezelőtt olvashattatok a Plextor legújabb (és egyben utolsó) CD-írójának részletes tesztjét. Már akkor utaltam rá, hogy a terjedelmi korlátok miatt a PlexWriter Premium fantasztikus képességeinek jelentős hányadáról csak felszínesen volt alkalmam nyilatkozni, ezért most egy oldal erejéig visszatérünk a témára. Időközben sokan írtak nekem, hogy a jó teszt eredmény láttán beruháztatok egy Premium íróra – elárlulhatom, hogy panaszokó levelet még nem kaptam.

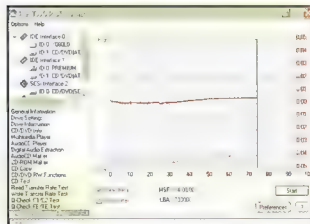
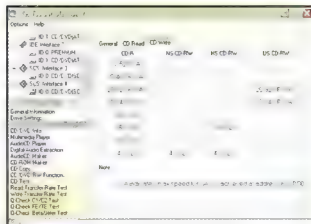
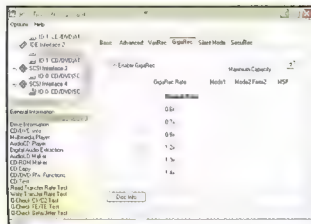


EXTENDED GIGAREC. Alig adtam le az előző cikket a nyomdába, amikor máris újabb PlexTools verzió gördült le a cég programozóinak futószalagjáról. A Plextor Premium tulajdonosok külön örülhetnek, ugyanis a 2.06-os Plextools kibővíti a GigaRec képességet – de nem felfelé, hanem lefelé! Magyarul: az Extended GigaRec segítségével már nem csak a szabványosnál kisebb méretű jelekkel írhatunk, hanem akár nagyobb méretű optikai jelekkel is használhatunk. Ez természetesen csökkenti az adott lemez normál írásmódban megadott kapacitását, de a módosított méretű, nagyobb pitek egyrészt érzékeny Audio CD lejárásokban esetleg jobban dekodolhatóak. A Yamaha – szintén utolsó –

CD-írójában, a CRW-F1-ben vezetett be egy ugyanilyen elven működő eljárás, Audio Master néven. Az elv ugyanaz: az eredeti CD-R szabvány által diktált optikai jeleknek kissé nagyobb pitek írása a felírt adat mennyiség rovására. A különbség annyi, hogy az Extended GigaRec használatakor egy skálán szabályozhatjuk, hogy milyen mértékű torzítást alkalmazzon az író. Az így kibővítt GigaRec tehát tetszés szerint használható helyspórolásra, a kapacitás növelésére (a rosszabb leolvasás árán), avagy a jobb minőségű leolvasás reményében (de kisebb kapacitás árán) nagyobb jelek írására. Fontos tudni, hogy a GigaRec módban megírt lemezek mindkét esetben eltérnek a szabványos paraméterektől, tehát olvasásuk egyik esetben sem garantált – mindenképp ki kell próbálni, hogy a lejátszóknak, CD- vagy DVD-ROM olvasónak melyiket hajlandó olvasni, lejátszani. Az új PlexTools a legújabb firmware változattal párosítva már 8x-os sebességgel is képes GigaRec módban dolgozni, tehát a korábban 4x-esre korlátozott tempo a duplájára nőtt. Tapasztalatom szerint érdemes inkább a 4x-esnél maradni, különösen akkor, ha 1.2x-nél nagyobb GigaRec sűrítést használunk, vagy ha 90 perces lemeze próbálunk írni GigaRec módban.

ÍRÁSI MINŐSÉG. Sokan panaszkodtak, hogy a weboldalon meghirdetett specifikációk ellenére a Premium író sem hajlandó 1x-es és 2x-es sebességű CD-R írásra. A mostani, 48x-os Phthalocyanine alapú CD-R lemezekkel ez nem is volna feltétlenül ésszerű. Az elmúlt hetekben arra próbálók bizonyítottak keresni, hogy a mostanság gyártott, nagyon érzékeny hordozórétteggel rendelkező írható CD lemezek, vajon megírhatók-e 4x-esen vagy 8x-osan úgy, hogy a kész lemez optikai minősége vetekedjen az előző generációk írókkal a régebbi lemezekre történt 1x-es írás minőségi szintjével. Ugyanis az érzékeny Audio CD lejártszónál a lemezekre égetett jel optikai minősége erősen kiemelkedhet a dekodolásra, ami akár hallható minőség-

romláshoz is vezethet. A teszt során a Plextor Premium íróval több, mint 200 tesztelt lemez mindenféle sebességgel. A célprogramokkal mért minőségi értékek szerint a gyors írásra tervezett, 48x-os lemezekre a 4x-es és 8x-os sebességgel írással látszólag kivitelezhető ugyanaz a jelminőség, mint a régebbi lemezekre 1x-es írással. De mivel a tesztprogramoknak én sem hiszek, ezért kérem rendszeresen olyan szakértő ismerőseim segítségét, akik igen érzékeny hallással és megfelelő felszereléssel rendelkeznek. Ha a tesztprogramok mérési eredményei és a tesztaiányok megítélése egyaránt megegyezik a tesztlemez minősítésekkel, akkor már hajlandó vagyok hinni egy-egy eredménynek. A tesztek szerint a 48x-os, Taiyo Yuden gyártású Maxell CD-R lemezen a 4x-es írás rosszabb jitters értéket (és az analóg teszt szerint rosszabb minőséget) produkált, mint 8x-osan! 16x-osan aztán megint lecsúszott a minőség, hasonló értékre, mint amit a 4x-es írásnál tapasztaltunk. Ezek után nyugodtan ki lehet mondani, hogy a Plextor Premium jobb minőségben írja ezt a Maxell lemezt 8x-osan, mint 4x-esen! Az optimális jelörgítés valószínűleg a 6x-10x között lehet (erre a lemeze, ezzel az íróval)! Egyelőre nem tudom, mit kezdjek a sok teszt eredményvel, tudniillik az Audio CD nagyon érzékeny téma, szerintem nem szabad semmilyen általánosításba bocsátkozni. Legfeljebb annyit lehetne elmondani, hogy EZ a lemez, ILYEN sebességgel, EZZEL az íróval, EZEN a lejátszón JÓ. De más író, más lemez, eltérő írási sebesség, más lejátszó, más egyéni érzékenység esetén, bármelyik változatot csúgyjuk is ki, az egész feltételrendszer borulhat. A tanulság nagy vonalakban annyi, hogy az új, gyors írásra tervezett lemezeket NEM FELTÉTELENT kell a leglassabban megírni ahhoz, hogy igényes Audio CD felhasználásra is alkalmas legyen a végeredmény. A Plextor Premium valószínűleg ezért is nem ajánlja fel az 1x-es tempót egy ilyen CD-R lemez írásához. ■ PPETER



Gépeink Önt várják!

**Számítógépek akár 180.000,- Ft
adókedvezménnyel, részletre is!**

www.qwerty.hu



**QWERTY
COMPUTER**
Alapítva: 1984-ben

Ne maradj le róla!

**Sulinet
expressz**

minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377

Vendéglátás: Munkaügyi Központ - Duna Plaza

**Sulinet
expressz**

**Sulinet Expressz
számítógépek**

oldman@hdsnet.hu

Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!
Tuning-konfigurációk!
3 év garancia!

Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16

<http://oldman.ini.hu>



BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Indul a

SULINET Express

Kérje árlistánkat!

OTP hitelügyintézés

Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

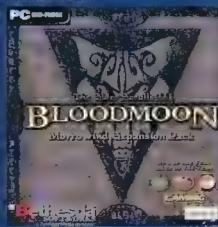
JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

CENEGA	63, BIV
CASE HUNGARY	97
DATANET	75
DEWECO	Bili
HARDVEREM '96	99
KELLY-TECH	97, 105
META SMS	33
QWERTY	99
VTCD	129

GAMER MAGAZIN 2003/07 THE ELDER SCROLLS III BLOODMOON NYEREMÉNYJÁTÉK

**THE ELDER SCROLLS III
BLOODMOON
PC CD-T JÁTÉK:**
Faragó István - 4030 Debrecen
Somár Tamás - 8900 Zalaegerszeg
Rágo Kristóf - 5700 Győr

**GAMER MAGAZIN 2003/07
FELHÉ ÉS A HALVÁS RÁSZON
NYEREMÉNYJÁTÉK**
A Képek - társasjáték, többfunkciós
játék és az előző játékgyűjtemény
nyert:
Birkás Péter - 1213 Budapest
Bárák Ferenc - 8000 Szekesfehervár
Rebák Tibor - 6564 Nyírménfő
Dörög Zoltán - 4440 Tiszavasvári



**Ne maradj
le róla!**

**Sulinet
expressz**



A Sulinet Expressz program körül már az indulása előtt is nagy volt a hírverés, ami az elmúlt hetekben sem csökkent (sőt), és mivel egyre több levelet kapunk a témával kapcsolatban, úgy gondoltuk, hogy az iskolakezdesre írunk egy kis áttekintést az eddigi legnagyobb, államilag támogatott informatikai kezdeményezésről, követelményeiről és az általa biztosított lehetőségekről.

SEX - HORHATÁR NÉLKÜL. A Sulinet Expressz útnak indítása eredetileg május 26-ra volt betervezve, azonban különböző kormányzati gúzszerkez miatt a tényleges start csak július első napján valósulhatott meg. A kiírt pályázatra összesen 149 cég nyújtott be pályázatot, melyek közül 66 került ki győztesen, melyek az ország 1550 pontján árusítanak a Sulinet Expressz keretében adókedvezményrel megvásárolható termékeket: komplett konfigurációkat, alkatrészeket illetve periferénákat. Az árak széles skálán mozognak, alig több, mint százezer forintért is kaphatunk gépet, de vehetünk

akár féli – vagy egymillióért is, így valószínűleg mindenki megtalálja majd a kedvére való összeállítást. Az első és legfontosabb kérdés, hogy kik is vehetik igénybe a SEX által biztosított adókedvezményt? A választ a személyi jövedelemadóról szóló törvény 36/A.§ harmadik bekezdésében találjuk: szülők vagy eltartott, akik tanuló gyermeküket saját háztartásban nevelik, a felsőoktatási intézmények saját jövedelemmel rendelkező hallgatói, a felnőttképzés résztvevői és végül a pedagógusok és az oktatók. A fenti felsorolásból következik, hogy ugyanaz a személy több jogcímen is igénybe veheti az adókedvezményt, azonban egy adóalany egy adóéven legfeljebb 60 ezer forinttal csökkentheti személyi jövedelemadóját. Természetesen, ha mindkét szülő után igénybe akarjuk venni a kedvezményt, erre is lehetőségünk van, ezáltal egy évben akár 120 ezer forintnyi adókedvezményhez jutva.

PAPÍRMUNKA. Mint minden más hasonló lehetőség igénybevétele előtt, itt sem szabad elmulasztani a szükséges okmányok beszerzését és összeállítását a tényleges vásárlás előtt, mert bár a kiválasztott üzletben nem szükséges igazolni a joga-

sultságot, bizonyos helyeken kérhetik az ezt igazoló papírokat – főleg, ha a választott terméket nem készpénzre, hanem banki konstrukció keretében visszük haza (részlet, lízing, tartós bérlet). Figyeljünk azonban arra, hogy a részletre történő vásárlás által nyújtott előnyök – több, például 2-3 adóéven is igénybe vehető adókedvezmény – csak abban az esetben realizálódik, ha a jogosultság a futamidő teljes időtartama alatt fennáll. A főiskolai ill. egyetemi hallgatók és a szülők a tanulói jogviszonyt tanúsító – az adott oktatási intézmény által kiállított és hitelesített – igazolással támaszthatják alá kérelmüket, a pedagógusoknak pedig azt kell igazolniuk, hogy a vásárlás időpontjának közalkalmazotti munkaviszonyban állnak. A szükséges formanyomtatványok beszerezhetők az oktatási intézményekben, illetve magyarázatokkal együtt letölthetők a <http://ado.sulinet.hu> címről is.

A Sulinet Expressz keretében megvásárolt terméket a vásárló a vásárlás évének utolsó napját követő harmadik év december 31-ig nem adhatja el – az erről szóló nyilatkozatot a vásárlás helyén az eladó köteles aláírni a magánszeméllyel, és 5 éven keresztül azt megőrizni.

Az adókedvezményt az adóalany kétféleképpen érvényesítheti: önadózás esetén a vásárlás adóévének végén szája-bevallásában, illetve munkáltatói elszámolás keretében a magánszemély az adóévet követő év február 20-ig adja át a kedvezmény igénybevételeire jogosító igazolást. Fontos, hogy a SEX-termékekhez kapcsolódó hologramos számlákat, szerződések, a jogosultságot bizonyító iratokat az szája-bevalláshoz kapcsolódó bizonylatokra vonatkozó szabályok szerint a vásárlást követő hatodik év december 31-ig meg kell őrizni.

A SEX ÉLESZEN. Következő kérdés: hogyan bizonyosodhatunk meg arról, hogy az általunk kiszemelt bolt jogosult-e a Sulinet Expressz keretében árusítani bizonyos termékeket? Az Oktatási Minisztérium a pályázatot nyert cégekkel kötött egy keretszerződést, amely alapján minden értekesítő hely számára készített egy A/4-es méretű, eredeti bélyegzőkkel és aláírásokkal, valamint Sulinet Expressz emblémával ellátott tanúsítványt állított ki, amit az üzletelhelységeben jól látható helyre ki kell függeszteni. A tanúsítvány tartalmazza a cég adatait (név, székhely, cégjegyzékszám, adó- és bankszámlaszámát, valamint a felügyeleti szerv elérhe-



tőségét, ahol feltehetjük kérdéseinket, esetleg panasszal élhetünk az adott értékesítőhellyel szemben. Az értékesítőnek a számítógépek ill. a termékek dobozára / csomagolására Sulinet

Expressz emblémát és a termék azonosítására alkalmas hologramos matricát kell ragasztania.

Ha már sikerült kiválasztanunk az általunk óhajtott konfigurációt vagy egyéb alkatrészt, a kereskedő tranzakciós kódot kér a Sulinet Adatközponttól – a kód a számla kiállításához szükséges. A rendszer lelke a Sulinet Expressz Monitor, mely koordinálja és nyilvántartja a végbent folyamatokat, előállítja a számlamellékletként csatolandó igazolásokat. A Sulinet Expressz keretében történő vásárlás eredményeként létrejövő számlának a szokásos dolgokon felül a következőket kell tartalmaznia: a pályázatnyertes cég és az Oktatási Minisztérium között létrejött szerződés iktatószámát, a fentebb már említett tranzakciós kódot, valamint írásban is rögzíteni kell, hogy az eladó jogosult a Sulinet Expressz-termékek kiskereskedelmi forgalmazására. Ha a számlán az eladó feltüntet a vásárló adóazonosító jelét és azt, hogy a vásárlásra a SEX keretében került sor, a számla felhasználható az adókezelési igénybeviteléhez szükséges bizonylatként is, külön dokumentum nélkül. Az értékesítő a számla kiállítását követően köteles a termékazonosító hologramos emblémák másodpéldányait a számlára felragasztani. A számla mellé a vásárló kap egy, a Sulinet Adatközpont által mellékelt listát, mely tartalmazza a hologramos matricákhoz tartozó, megvásárolt termékek megnevezését. Ha mindez megvan, már csak a termék eladását kor-

látozó nyilatkozat aláírása van hátra, és már vihetjük is haza frissen vásárolt gépünket vagy egyéb alkatrészeinket.

SEMMI SEM ÁLLANDÓ. Legalább duplán igaz ez a számítástechnika világára. Az árákról és az értékesítőhelyekről a Sulinet Expressz Adatközpont adja a leg-
átfogóbb és mindig naprakész képet, érdemes tehát rendszeresen felkeresni. A rendszerben található árak költöttek, ezektől az értékesítő semmilyen formában nem térhet el. A termékfrissítés és az ártér-
szállítás természetesen engedélyezett, hogy a kereskedő mindig a legjobb terméket a legjobb áron nyújthassa a vevőnek. Az eredeti elképzelések szent-
nint ezeket a módosításokat kéthavonta lehetett volna megtenni (nem tudom, ki volt az, aki ezt kitalál-
ta, hiszen az árak és a kínálat sokszor néhány nap-
onta változnak), azonban ezt a hibát gyorsan korri-
gálták, és a szállítókna most már hetente nyílik le-
hetőségük a termékértékesítésre, ez azonban (természe-
sen) csak bizonyos feltételek megléte esetén tel-
jesíthető. A minisztérium kvótában rögzítette, hogy a for-
galmazott termékek hány százaléka cserélhető le
egy-egy alkalommal, továbbá az újonnan bevezetett
termék nem lehet gyengébb minőségű vagy maga-
sabb árú (kivéve, ha technológiailag jelentősen jobb
tulajdonságokkal bír, ebben az esetben legfeljebb tíz
százalék áremelés megengedett), mint a kifutott
termék. A termékértékesítés vonatkozó kérelmek elbírá-
lása az Oktatási Minisztériumban két szálán törté-
nik: egyfelől az OM jogszabály ellenőrzik, hogy az új
termék megfelel-e a SEX pályázat feltételeinek, va-
lamin egyetemi oktatók ellenőrzik a technológiai
paramétereket. A számítógép-konfigurációknak ké-
pesnek kell lenniük elérhetővé tenni a digitális tan-
anyagokat (USB-s mobil háttértárról, szélessávú in-

ternetkapcsolatról), mely az OM jövőbeli elképzelé-
seinek egyik fontos eleme.

PÉNZ BESZÉL. Mivel a Sulinet Expressz program
lényegében arról szól, hogy kis országunkban je-
lentősen feltornásszák az egy főre eső PC-k számát
(ez jelenleg igen alacsony, mindössze 17%, ezzel
szemben a nyugat-európai átlag 56% -van hová
kapaszkodnunk), a SEX gyorsan felkeltette a ban-
kok érdeklődését, jelenleg már 10 pénzintézet ki-
nál áruhitelt és tartós bérletre vonatkozó pénzügyi
konstrukciókat. A programhoz csak olyan bankok
csatlakozását teszik lehetővé, akik kedvező feltéte-
leket biztosítanak azoknak, akiknek nem áll rendel-
kezésre megfelelő mennyiségű készpénz a vásár-
lás pillanatában. A hitel azonban értelemszerűen
megnöveli a megvásárolt termékekért kifizetett
végösszeget, így ezekről a ténylezőről minden
pénzintézet köteles felvilágosítást adni a szerződés
megkötésekor. A hitelle történő vásárláskor ugyan-
gy egyszerű 60 ezer Ft adókedvezményre jogosult
a vásárló, mint a készpénzes vásárlás esetében,
azonban ilyenkor nem, vagy általában a végösszeg
10%-nak megfelelő pénzzel kell csak rendelkeznie.
Az ügyműködés általában az értékesítés helyén tör-
ténik, a bankok 30 percen belül hitelbírálatot vé-
geznek, és a visszaigazolást követően a szerződés
a helyszínen megkötődik. A futamidő általában 6-
36 hónapig terjed, a kölcsön összege 50-300 ezer
forint, a kamat 17-22% között mozog.

Az Oktatási Minisztérium adatai szerint a program
indítása jótékonyan befolyásolta a számítástechni-
kai eszközök forgalmát, a nagyobb emelkedést isko-
lakezedsre és karácsonyra várják – nem alaptalanul.

Köszönettel tartozom Kis Endre és Györi „Bullseye”
Ferenc kollégáimnak, akik nélkül ez az összefogla-
ló nem jöhetett volna létre. ■ HUNOR



PRO FUTURO

► Kvantumkriptográfia, azaz jönnek a feltörhetetlen kódok

"A történelem megtanított minket: soha ne becsüljük alá azt a mennyiségű pénzt, időt és erőfeszítést, melyet valaki egy biztonsági rendszer hatástanítására szán. Mindig a legrosszabb esetre kell felkészülni. Feltételezni kell, hogy az ellenfél jobb, mint valójában. El kell fogadni, hogy a tudomány és a technológia fejlődése előbb vagy utóbb lehetővé teszi azt, ami ma még nem lehetséges."

Bruce Schneier

Napjainkban, mikor a számítógép és az internet bevonult a mindennapi háztartásokba, amikor a számítógépes vírusok lassan már mindennaposabbak, mint az igazik, mindenki joggal kaphatja fel a fejét, hogy feltörhetetlen? "Olyan biz nincsen!"

Pedig Einstein "utóda" sem ülnék tétlenül az Unreal Tournament előtt naphosszat. Valaki mindig tőri a buksiját valamely újon, amivel berobbanhat a mai gigantikus körforgásba (és persze sok pénzt is kaszálna, mint Bill a windózzal).

Ma, mikor az információ pénz, amikor egy számítógépes átutalást megírva bárki gazdag lehet a pillanat tört része alatt (persze, csak ha sikerül neki eltüntetni a nyomokat), elengedhetetlenül fontos a társadalom számára a biztonság, kódjaink, személyazonosságunk (még a virtuális is), magánéletünk védelme az undok kis behatólókától.

Mi szükséges ahhoz, hogy valamit (adat, e-mail, átutalás stb.) biztonságban tuddassunk?

1. **authntikáció (authentication)** - (személyi) azonosítás biztosítása
2. **authorizáció (authorization)** - hozzáférés biztosítása
3. **titkosság, bizalmasság (privacy, confidentiality)**
4. **adatintegritás (data integrity)** - adatsértetlenség biztosítása, rejtett adatmegváltoztatás lehetetlensége
5. **letagadhatatlanság (non-repudiation)** - a valami létrehozója ne tagadhassa le a valami létrehozásának tényét :)

A megfelelő biztonság megvalósításával a kriptográfia - titkosítástudomány - fogalmozik. Kriptográfia már az ókorban is foglalkoztak, bár akkor még nem a leírt szöveg titkosítása volt a cél, inkább az uralkodó tetteinek a feltűpírozása. Ahogy haladunk

a korban napjaink felé, a titkosítástudomány egyre nagyobb jelentőséget kapott.

Az elején mai szemmel nézve primitív titkosításokat használtak (pl. a rómaiaknál jelent meg először az ún. monoalfabetikus helyettesítésű titkosítás, melyet leghíresebb "felhasználója" után Caesar titkosításnak is neveznek. Ez esetben a titkosítandó szöveg minden egyes karakterét behelyettesítjük az ABC-ben tőle egy fix távolsággal arrébb lévő betűvel. Ha az eltolás nagysága +2, akkor minden A betű helyett C-t írunk, C helyett E-t stb. Vagy: a görögök Polibios-négyzete, melyben a betűket egy mátrixba rendezték, így minden egyes betűt egy számpárral tudtak helyettesíteni.), manapság viszont bonyolult kulcsokkal, algoritmusokkal próbáljuk titkosítani üzenetünket.

Míg az elején a cél a teljes feltörhetetlenség volt, addig a modern titkosítástudomány már inkább a gyakorlati feltörhetetlenségre helyezi a hangsúlyt. Mit is jelent ez? Azt, hogy olyan nehézűk titkosítást kell választanunk, hogy az esetleges feltörési kísérlet erőforrásigénye (pénz, idő, emberi erőforrás) nagyobb legyen, mint a feltört információból elérhető haszon. Azaz minél hosszabb rejtjelező algoritmust választunk, a feltörés annál több időt (és más erőforrást) vesz igénybe. Hiszen, ha nem ismerjük a titkosító kulcsot, akkor a szöveg megfejtéséhez szükséges erőforrások (jellemzően idő) arányosak (sőt, exponenciálisan arányosak) a lehetséges kulcsok számával. Ha az algoritmus megfelelően lett megírva, az egyetlen lehetséges feltörési mód a kulcsok pró-

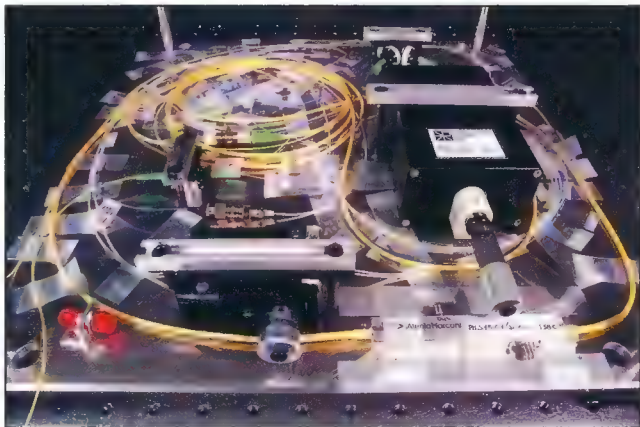
bálgatása, amit angolul brute-force-nak nevezünk.

Az átlagos mai számítógépek másodpercenként 10 ezres nagyságú kulcsot tudnak kipróbálni. A Cryptography nevű, az Egyesült Államokban tervezett gép Deep Crack szoftverrel másodpercenként 90 millió kulcsot próbál ki. A szimmetrikus kulcsú titkosítások terén (amikor titkosításra és a dekódolásra ugyanazt a kulcsot használjuk) jelenleg nemzetköz szinten elterjedt 56 bites kulcsú titkosítást azonban még ilyen hatalmas számítási kapacitás mellett is átlagosan 3,5 nap alatt lehetne csak feltörni. Mindez az átlagos számítógépeknek több mint 80 ezer évig tartana. A biztonsági okok miatt az 56 bites kulcsokat felváltó 128 bites kulcsok használatával a kipróbálandó kulcsok száma akkora, hogy a föld összes számítási kapacitását igénybe véve is nagyon hosszú időbe telne feltörni. De azt láthatjuk, hogy a jelenlegi kriptográfiai algoritmusokat vagy új matematikai módszerekkel, vagy a számítási kapacitás növelésével elvileg fel lehet törni. Azaz csak találni kell egy megfelelően gyors gépet és a brute-force működni fog. :)

Ezek a megfelelően gyors gépek lassan, de biztosan jönnek.

Valószínűsíthető, hogy a nem túl távoli jövőben elérjük az alapvető fizikai határokat: a processzorokban található tranzisztorok atomnyi nagyságúak lesznek, egy-egy memóriabitet pedig csak néhány (esetleg egyetlen) elektron fog jelképezni.

Mikor a hetvenes és nyolcvanas években először merült fel a kvantumszámítógépek létrehozásának



lehetősége, a legtöbb kutató kétségbe vonta, hogy az emberiség valaha is képes lesz az atomok szuperpozícióit (hullámok találkozása és összeadódása) praktikus (számítási) célokra felhasználni. A kvantumszámítógépekben rejlő hatalmas számítási kapacitás 1985-ben vált nyilvánvalóvá David Dutch publikációjával, melyben egy univerzális kvantumszámítógép működésének matematikai bizonyítását adta meg. Majd 1994-ben az AT&T Research kutatólaboratóriumában dolgozó Peter Shor olyan kvantumszámításon alapuló algoritmust dolgozott ki, melynek segítségével a legtöbb, publikus kulcs használatára épülő titkosítási rendszerek feltörhetők, mégpedig a megtérülési időn belül.

Am helyett, hogy a működési elvet esetlegse belemerülünk a kvantumfizikába, közelítsük meg a dolgokat a másik oldalról, azaz, hogy mennyivel is lesz jobb majd az a kvantumgép. A hagyományos számítógépek esetében 8 bitnyi memória 256 különböző értéket vehet fel (így általában 0-tól 255-ig tudunk számot ábrázolni 8 bitnyi memóriában). Egy bizonyos időpillanatban azonban a 256 érték közül csak egyetlen egy lehet a memóriában. (Tehát a memória egy bizonyos időpontban csak egyetlen számot tartalmazhat). Ezzel szemben egy 8 bites kvantumszámítógép-memória a lehetséges 256 érték mindegyikét tartalmazza egy adott időpontban. Mit is jelent ez? Ez azt jelenti, hogy egy l. qubit koherens szuperpozíciójába belekódolt 2L számon a kvantumkomputerek egyetlen lépésben tudnak egy matematikai operációt végrehajtani. A klasszikus komputernek ehhez ugyanazt a matematikai műveletet egymásután 2L-szer kell elvégezni, vagy a számítás 1 óraig alatt való elvégzéséhez 2L számítógépet kellene használnunk. Ha esetleg valakinek ez nem teljesen érthető (az nem baj, sőt! :), akkor nagy vonalakban ez azt jelenti, hogy a kvantumszámítógép sokkal (itt a sokkal eszemem sokat jelent) gyorsabb a hagyományos, azaz a mostani gépeknél.

E tulajdonságai miatt a kvantum alapú számítás vezérszélyeztetni a jelenleg elterjedt titkosítási technológiák nagy részét, mivel ezek éppen azon alapultak, hogy a kulcs hosszúságának növelése exponenciálisan növeli a kulcs feltörésére irányuló kísérlet időigényét. Szerencsére (vagy inkább sajnos) a szakemberek többsége szerint még legalább 10-15 évnek kell elteltelnie, mire a gyakorlatban is használható kvantumszámítógépek ideje eljön, de mivel bármikor

jöhet egy zseni, ki tudja? Lehet, hogy hamarabb bekövetkezik.

De nem kell félni, mert a kvantumkriptográfia már most tudja a megoldást a jövőbeli számítógépek esetleges bódúletes sebességétől teljesen függetlenül.

"Ha van valami, amit a következő 10-30 évben is védve szeretnénk tudni, akkor a kvantumkriptográfia az, amire szükségünk van" nyilatkozta Burt Kaliski, az RSA Security (a világ egyik legnagyobb titkosításai foglalkozó cége) vezető kutatója is. Hogyan lehetséges mindez? Úgy, hogy a rendszer magát a lehallgatást hűsíti meg, azaz nem lesz mit feltörni, mert maga a "lehallgatás" módosítja az adatfolyamot, és mellette riasztja az illetékeseket a próbálkozásról. Itt megint felmerülhet a kérdés, hogy hogyan? Leírva tökéletesen. Mint tudjuk, a fény aprócska részecskékből áll, melyek neve foton. Mind egyfajta rendelkezik egy sajátos karakterisztikával, amelyet információ megjelenítésére lehet használni, mint a mai számítógépek esetében az 1 és a 0. Ezt a sajátos jellemzőt a szakmabeliek polarizációnak szokták nevezni. Nézzünk egy lehetséges példát. Pista bácsi és Marsika néni titokban leveleznek egymással, de mivel falun laknak, ahol mindenki ismer mindenkit, el akarják kerülni a jó hírnévnek ártó pletykákat arról, hogy mikor melyikük dugványozza a kiglyóborkát... Mivel ők simán haladnak a korral, így felkeresik a MagQ Technologists, akik a kvantumtitkosítás mindennapi életbe való bevezetésén dolgoznak. Be is szereznek maguknak mindent, amit a szakemberek előírnak, és elindul az adatcsere, persze a legmodernebb optikai kábeleken, hisz a falu polgármesterének a gyerekei nagy gépszekők. Igen ám, de a faluban lakik a Gonosz Karcsi bácsi is, akit mindenki csak úgy ismer, mint a falu cyber-paparazzja, hiszen ő mindenről tudni akar, és persze azt rögtön publikálja is. Akkor kezdődik a levelezés. Marsika néni előtt elküldenek a levelet, elküld egy fonsort, mint "kulcsot" Pista bá'-nak, aki az egészet kereszttüzei egy szűrőn, amelynek beállításja véletlenszerű és csak bizonyos polaritású fotonokat enged tovább, így megkapja az igaz "kulcsot", amely ugye különbözik az elküldöttől. Marsika néni és Pista bácsi is összehasonlítják a fotonjait, és máris megkapják az igazi tit. kulcsot. Ha közben a Gonosz Karcsi Pista bá' beállításaitól eltérően próbálkozik, akkor azzal megváltoztatja a fotonok polaritását, így egyrészt értelmetlenségessé kap, másrésztől viszont rögtön tudatja a levelezőkkel a jelenlétét.

Láthatjuk, hogy MagQ-ék Navajója működik. Sőt, tervezik, hogy az év végére olyan 50000 dolcsis áron lesz elérhető. Andrew Hammond, a MagQ kereskedelmi elnökhelyettesének reményei szerint a kvantumkriptográfiának nagy jövője lesz, és a mostani 500 millió éves forgalomról 3 év alatt megcéllozzák a milliárdos bevételt. Hajrá!

APRÓSBÓN



Néhány japán építész meg akarja változtatni a túlnépesedésszerű alkotott általános nézőpontot. Úgy gondolják, hogy van még hely bőven, hiszen élhetünk az egekben, olyan vertikális városokban, amelyek kétszer olyan magasak, mint az eddig épített legmagasabb felhőkarcoló, foglalkoztatási és szórakozási lehetőségeket nyújtva emberek százezreinek.



A svéd Electrolux 4 év fejlesztés után megalkotott az intelligens hűtőgépet, melyhez persze internet-elérés is dukál. A gazdag tulajdonosnak a hűtőgép beszerzése után már nem kell aggódni, hogyha esetleg bevásárlás előtt elfelejtett volna benézni a hűtőszekrénybe, hiszen az új szerzeményétől bármikor kérhet színes fotókat a benne tároltáról, melyeket akár a mobilunkra is továbbíthat a házikában is hódító MMS formájában.



A Calgary Egyetem (Kanada) mérnökei olyan tablettával rukkolnak elő, mely érzékelve, hogy a páciens mennyire egészséges vagy beteg, magától adogja a gyógyító hatóanyagokat a megfelelő mennyiségben. Az intelligens tableta neve iPill, melybe egy kis mikropumpát, illetve érzékelőket építettek. A tableta méri a test hőmérsékletét, a pH egyensúlyt, és ha valami nem megfelelőt tapasztal, akkor rögtön intézkedik is. Az iPill elektronika mindössze 400 mikronnagyságméter, azaz kisebb, mint 10 vértess. A gyógyszer szerkezet kb. egy 1 forintosnyi nagyságú, az egyszerűsnek ellenálló műanyag tablettába van beépítve.

Azért a Navajónak is van még egy pár gyenge pontja. Egyrészt, mivel nagyon érzékeny a háttérzajokra, így dedikált üvegzálas optikai kábelre van szükség, másrésztől pedig a távolság szab neki határt, mert egyelőre csak 50 km-nél kisebb távolságokon működik rendesen. Így a kutatók már dolgoznak az ügyön. Mindenesetre az átlagfelhasználóknak még van pár éve eldönteni, hogy közelebb költözik titkos partneréhez, vagy pedig megvárja, hogy mi lesz a végeredmény. ■ DACHY



MS BLASTER

» INFO

Minap, az IRC-n beszélgetve, egyenes adásban voltam tanúja az MSBlaster néven hírhedté vált vírus támadásának. A népek egy része kiesett a csatornáról, majd vad káromkodással tért vissza, ami csak fokozódott mikor a gépük többször is újraindította önmagát.

A gépek tucatjait, sőt inkább százait egyszerre resetelgető kórokozó, az MSBlaster a vírusok egy speciális és roppant kellemetlen tulajdonságokkal bíró, s elkeserítően gyarapodó számuknak „köszöhetően” önálló fajjá váló törzséhez, a férgekhez tartozik.

ALATTOMBAN BEGÖN. A fertőzéshez nem kell elindítani a levéllel letöltött állományt, nem kell tömörített állományt elindítani, a férgek ugyanis önmagát közvetlenül terjesztik a hálózaton keresztül. Az egyszerre egész IP tartományokat támadó férgek a Microsoft Windows NT, 2000 és XP operációs rendszerekben egy korábban felfedezett biztonsági rést kihasználva telepítik és futtatják önmagát. A többek között a nyomtató megosztásában szerepet játszó TCP 135-ös portot elárasztja adatokkal, és a Remote Procedure Call szolgáltatásban a túlterhelés következtében fellépő hibát kihasználva jogot szerez arra, hogy önmagát, vagyis az msblast.exe programot a windows\system32 könyvtárba másolja és le is futassa. Az első futtatásakor egy bejegyzést helyez el a rendszerleíró adatbázisban (registry), ami minden egyes bekapcsoláskor újra elindítja az msblast.exe programot. Innen kezdve a gép a fertőzés továbbterjesztésén munkálkodik, egyszerre egész IP tartományokban vizsgálva, hogy mely számítógépekre juthat be ugyanezen módszerrel, ám ez csak az egyik fele áldatlan tevékenységének.

TÁMADÁSÁVAL EGYBŐL VÉDI IS ÖNMAGÁT. A férgek nem azért kapta nevét, mert berobban a Microsoft operációs rendszerbe, hanem azért, mert előállítja terveit szerint augusztus 16-a után folyamatos, túlterhelési támadásaival túlterheli (lerohanja) a Windows Update kiszolgálót. Ezt a szombat reggeli tapasztalatok alapján nem sikerült megtennie, mert a webhely elérhető volt és reakcióideje sem tűnt lassúnak. A megjelenéskor órákánként, átlagosan 2500 számítógépet megfertőző férgek MS szerver ellen intézett támadása egyébként nem csak a szoftvergyártót érinthette volna, vagy érintheti kellemetlenül, de a vírus ellen védekezni kívánó felhasználókat is, mivel éppen a megcélzott kiszolgáló az, ahonnan a betörést megakadályozó javítást le lehet tölteni. Így támadása egyből önvédelmet is jelent,

hiszen a patch nélkül futó gépekre van esélye bejutni.

Informatikai biztonsággal foglalkozó szakemberek szerint a férgek koránt sem működik olyan hatékonyan, mint azt tehetné. A kódjában megbújó hibáknak hála, ugyanis nem biztos, hogy meg is fertőzi azt a számítógépet, amelyre sikerül bejutnia, jó néhány esetben csak újraindításra kényszeríti a gépet az RPC szolgáltatás leállításával, felleplelőn és onnan továbbterjednie azonban nem sikerül. Elég irokikus, hogy a Microsoft programjainak hibáit felhasználva állítását céljait kitűző, és a férgekbe foglalt üzenetében heves hibajavításra buzdító „alkotó” maga is bugos kódot készített. Arra azonban sem féle biztosíték nincs, hogy hamarosan nem indul terjedésnek egy javított kóddal bíró variáns, ami akár olyan vérmes is lehet, mint a szintén egy hasonló „turbóbitásos” átesett, és utána igazán félelmetessé váló Code Red.

ELLENLÉPÉSEK. Ha már megtörtént a baj, akkor sem kell kétségbe esni. Először is kézzel le kell állítani a msblast process-t a ctrl-alt-del kombinációval előhívható feladatkezelőben, majd eltávolítani a programot és a registry bejegyzését. A férgek munkába állása után néhány órával már elérhetővé váltak a különböző vírusirtó cégek honlapjain azok a direkt erre a célra készült mi-

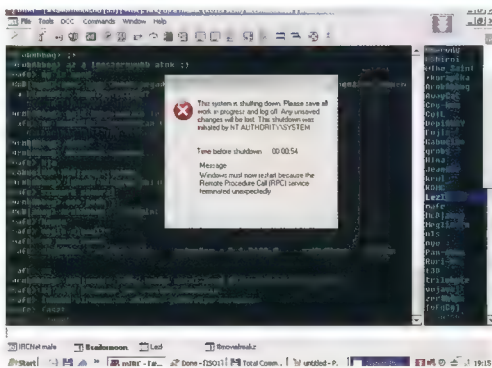
ni-programok, melyek mindezt átvállalják a felhasználótól és gyorsan lepuccolják az msblaster.exe-t és nyomait.

A fertőzés újbóli elszívásának megakadályozására a legegyszerűbb módszer pedig a biztonsági rést befutó állomány letöltése, ami már július óta elérhető a Microsoft webhelyén. Az oldalt egyébként is érdemes rendszeresen látogatni, illetve bekapcsolni az XP autoupdate szolgáltatását, hiszen az ilyen általános támadások elleni védelemre szolgáló foltok rendszeres telepítése az első lépés a számítógép biztonsága felé.

NEM ELŐE A VIRUSIRTÓ. Szintén jól látható volt az IRC-s beszélgetésben, hogy az msblaster ellen hatástalanok a vírusgyeők, és nem azért, mert nem szerepelt adatbázisukban a férgek. A biztonsági résen beszívárgó férget a megszokott módszerekkel csak aztán lehet felismerni és eltávolítani, miután már bejutott a számítógépre. A vírusirtó program ugyanis olyan, mint az egyszeri jó munkás-ember objektuma, ami kiviszi ugyan a gép vizéből a vírus oxigénjét, de az férgek ellen nem véd. Az operációs rendszer támadási felületét jelentő portokat az internethez (is) csatlakozó számítógépeknek hatékonyan csak tűzfalakkal lehet védeni. Ezeknek az alkalmazásoknak a feladatát éppen az, hogy csak azokat a be- és kijáratokat hagyják nyit-

va, amelyek valóban a felhasználó tevékenységéhez szükségesek, és azt is ellenőrzik, hogy honnan érkeznek és hová indulnak ezeken az átvjárok keresztül adatok. Ilyen tűzfal magában a Windows XP operációs rendszerben is aktiválható a hálózati szolgáltatások között, de az internetről is letölthetőek erre a célra írt szoftverek. Ahogy azt egy ismeretlen, ámde koszorús költő – Csukás István után szabadon – verbze foglalt: Sárkány ellen sárkányfű, Féreg ellen tűzfal kő.

■ SCHNEUR



Állítható fordulatszámú hűtőventilátorok

5 év garanciával

COOL U2VS

SocketA/370 (AMD, P3)
processzorokhoz

- AMD Athlon XP, akár 3000+ fölötti processzorokhoz is
- 80*25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potencióméter a Cool Panelre szerelhető
- 5 év garancia

COOLINK



THE Cooling Engine

COOL A2VS

Socket478 (P4)

- Intel S478 P4, akár 3,06 GHz fölötti processzorokhoz is
- 80*25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potencióméter a Cool Panelre szerelhető
- 5 év garancia



COOL Panel – 5,25"-os helyre



Fordulatszabályzó
potencióméterek
és hőérzékelős
LCD számára

www.coolink.hu

Minden logo, márkanév és szlogen az illető cég bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!

RETRO KUCKÓ

Retro Kuckónk ezen epizódjával elérkeztünk a világ egyik legsikeresebb otthoni számítógépéhez, melyből a legtöbbet adták el, amelyre a legtöbb játékot írták és amiből gyártójának a legnagyobb bevétele származott és amelyről mindössze két oldalt írni szinte tökéletesen lehetetlen, hiszen igen tetemes mennyiségű anyag áll róla rendelkezésre, így aztán kivételesen két számot is szentelek neki, bár még ez is kevés lesz a teljes történethez.

Commodore 64, a legenda. Pontosabban, az élő legenda, hiszen ezt a több mint húsz éve megálmodott és piacra került gépet a mai napig több millió lelkes felhasználó támogatja, rendületlenül készülnek az új hardverek és szoftverek. Természetesen a gép fénykorához képest a pezsgés lényegesen kisebb, bár a C64 éppen feltámadni készül, vagy legalábbis a mára jelenlegi tulajdonosai ezt szeretnék. Ez azonban C64 története, mi azonban most ismerkedjünk meg a kezdetekkel és magával a géppel.



B.C.64. A C64 létrejöttének története kísértetiesen hasonlít elődjéhez, a VIC-20-ashoz. A MOS Technology mérnökei új munkát,

a kor igényeinek megfelelő korszerű videó és audio chip kifejlesztését kaptak feladatul - mely chipeket a Commodore ismételten csak játéktérmi arcade gépekbe szánta. A fejlesztések 1981 novemberében befejeződtek, a chipet készen álltak a bevetésre. Azonban a játéktérmi és a játéktérmi gépeket gyártók meghódítása helyett az új cél az elődökhöz hasonlóan szintén megváltozott: legyenek ezek egy új,

korszerű de megfizethető árú Commodore gép alapjai...

BENEFIS. A fenti parancs nem kevésbé fontos további részét képezte, hogy az akkori Commodore vezér, Jack Tramiel meghatározta, hogy a gépnek az 1982-es Winter Consumer Electronics Show-n (CES) debütálnia kell, ami január második hetén kerül megrendezésre — csak hogy annak nyitása mindössze 6 héttel volt később mint a számítógép építés remek ötlete...

A VIC-30 (ez volt a C64 fejlesztői kódneve) alaptervei két (kettőt!) nappal később elkészültek, és 1981 december végén megépítették az első öt prototípust a mérnökök, melyek végül a kiállításra láthatók is lettek. Az 1982-es CES-en nem volt a C64-hez fogható kvalitású gép kiállítva. Az Apple II, IBM PC vagy a TRS-80 tudásában messze elmaradt a színe lépő 64-estől, az árai pedig (ha nagyon-nagyon finoman akarjuk kifejezni) farsabon sem voltak a Commodore gépéhez képest.

A VAS, AMI MEGHÓDÍTOTTA A VILÁGOT. A C64 első generációs külsőre kimondottan hasonlít elődjéhez, olyannyira, hogy a színeken és a feliraton kívül laikus szemlélő nem is lát különbséget. Pedig a hasonlóság nagyjából ennyivel véget is ér, a C64 teljesen más mint a VIC-20, talán a processzor az egyetlen mely (majdnem) megegyezik bennük, meg persze néhány közös perifériát is tudnak használni. Íme a technikai adatlap.

Processzor: MOS6510, kb 1 MHz sebességgel (egészen pontosan 0.985 MHz a PAL és 1.023 MHz az NTSC szabványú gépekben). Sebességben és tudásban ez a chip tulajdonképpen teljesen a 6502-es processzorral egyenértékű, a különbség annyi, hogy a 6510-nek van két speciális input/output portja melyet a memória első két bajtján keresztül lehet elérni.

Memória: 20 Kbyte ROM és 64 Kbyte RAM. A ROM-ban található a gép perifériáit működtető KERNAL valamint az „operációs rendszerű” szolgáló CBM BASIC V2. A KERNAL és a BASIC funkcióiban szinte alig különbözik a VIC-20-ban lévő programkóddal, sőt a kód

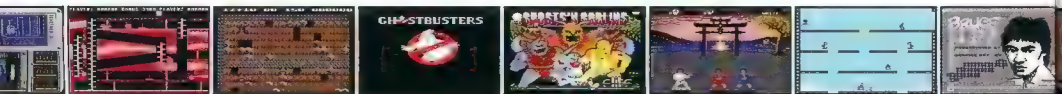


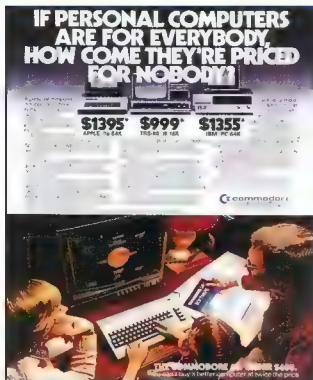
nagy része szinte megegyezik, mindössze annyi történt, hogy át- illetve újrírta a C64 specifikus részeket, és ez a megállapítás elsősorban az alaprendszerre igaz, a BASIC a funkcióit tekintve változatlan. Ez bizonyos megszorításokkal azt is jelenti, hogy a VIC-20 BASIC programjai a C64-en használhatók, vagy minimális módosítással működésbe bírhatók, ez innentől azonban szoftveres kérdés, ezzel most itt nem foglalkozunk.

A szemfüles olvasónak, aki az előző cikkben már megismerhette a 6502 processzor architektúráját, feltűnhetett, hogy a C64-ben alaphangon is több memória van mint 64 Kbyte, ugyanakkor a processzor címtére mindössze 64 Kbyte, szóval akkor most mi is van? A megoldás „egyszerű”, a C64 képes a memóriák és memóriatípusok ún. lapozására, ami lefordítva azt jelenti, hogy adott memóriapozíció beállításától függően RAM vagy ROM vagy valamelyik RAM bank látható. Ezt a lehetőséget később a géphez készített memóriabővítők remekül ki is használták drasztikusan megnövelve a gép teljesítményét bizonyos alkalmazásokban.

Alapkiépítésben a BASIC futatórendszer (vagy nevezzük akár nagyképűen operációs rendszernek) ezt a lapozós technikát nem használta ki, így a BASIC programok számára összesen 38911 byte szabad memóriára állt rendelkezésre.

Grafika: A C64 grafikájáért a MOS6567, ismertebb nevén VIC-II chip a felelős. Elvileg a VICII képes 128 színt előállítani, a C64 esetében ebből azonban mindössze 16 szín használható néhány, a gép tervezésekor megoldatlan technikai probléma miatt. Többféle üzemmód lehetséges. Karakteres képernyőn 40 oszlopot és 25 sor tud megjeleníteni, a karakterek átfedni láthatók, és ún. multicolor mód is használha-





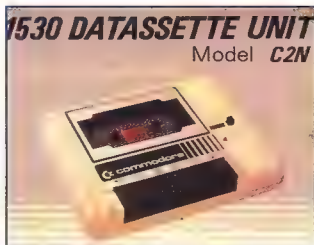
tó. Grafikus üzemmódban 320x200-as illetve 160x200-as felbontások léteznek, ebből az első esetben 8x8 pixelenként (azaz 1 karakterhelyenként) lehetséges 1 háttér és 1 előtér szín használata, míg utóbbi esetben karakterhelyenként 4 szín használható. Az aktív képernyő körüli keret színe a 16 szín bármelyike lehet. A C64 grafikájának egyik nagy erősségét a sprite-ok adják. Ezek 24x21 pixel méretű objektumok, amiből 8 darab rakható ki egyszerre a képernyő tetszőleges pozíciójára függetlenül attól, milyen üzemmódban van a képernyő és függetlenül attól is, hogy mi van alattuk illetve felettük, ugyanis azt is meg lehet határozni, hogy a sprite a háttérkép előtt vagy mögött jelenjen meg. A VIC-II hardverszinten határozza meg a sprite útközéseket, tehát, hogy a sprite átfelel-e a háttér vagy egy másik sprite pontjaival. Ebből jól látható, hogy a C64 játékok programozásához elképesztően kellemes adottságokkal rendelkezik. A grafikával kapcsolatban még feltétlenül megemlítendő, hogy a VIC-II és a megszakításrendszer megfelelő programozásával megoldható, hogy a képernyőn egyszerre többféle üzemmódú terület legyen, illetőleg a sprite-ok számát is meg lehet többszörözni. A rendszer tehát megfelelően rugalmas, és akkor még nem is beszéltünk olyan lehetőségekről, mint pl. a hardveres szintű finomsroll, mely szintén aranyat ér a játékok programozásánál. A teljes grafikus rendszer ismertetőjétől viszont most eltekintünk, ugyanis a retró rovat további számain nem szeretném C64 grafikai rovatát alakítani...

Hang: 3 szólam, 9 oktáv, 4 választható hullámlforma. A hangfelelős chip a MOS6581 Sound Interface Device, rövidebb és ismertebb nevén a SID, mely a C64-tól különösképpen is legendává vált. Korának legfeljettebb zalkjeltje volt, hiszen előbb ismertett paraméterein kívül még számos filterrel is rendelkezik (low,

high, band pass), programozható ADSR generátora van és külső hangbemenetet is képes kezelni. Ugyan a SID csak mono hang előállítására képes, mégis meglepően jól és szépen szóló zenéket és zajokat, effekteket lehet vele előállítani. Megemlítendő, hogy a SID volt az első olyan chip, melynek segítségével tisztán és érthetően lehetett emberi beszédet szimulálni. Mi sem jellemzőbb a SID lehetőségeire jobban, mint az a tény, hogy a vele készített zenéket külön gyűjtőték és hallgatták az emberek, sőt, a múlt idő nem is indokolt, hisz számos internetes honlap foglalkozik ma is ezzel. Van windowsos SID lejátszó, de akinek ez is kevés, van PC-be rakható PCI-s hangkártya ami a SID lehetőségeire épít, és ez nem is valamilyen régmúlt projekt hanem mostani, érdeklődők a www.hardsid.com oldalon találhatnak erről bővebb infót. Egy dolog egészen biztos: a C64 sikerét legálabb akkorra mértékben köszönheti a SID-nek, mint a VIC-II-nek.

Billentőgomb: 66 teljes értékű gomb, 4 funkciógombbal. Gyakorlatilag ugyanaz mint a VIC-20 billentyűzete, más színben. Kár is lett volna rajta változtatni, tökéletes.

Perifériák, I/O csatlakozási lehetőségek: 2 joystick port, cartridge port, kazettás magnó csatlakozó, TV kimenet, CBM senai port, RGB monitor kimenet. Mivel a C64 csatlakozói majdnem mindigek a Commodore házi szabványai szerintiek voltak, így már kezdetben számos hardvert lehetett hozzáilleszteni, így nyomtatókat, adatmagnót (CBM1530, 300bps sebesség), floppyt, stb. A cartridge (user port) az előző Commodore gépekkel nem volt kompatibilis, mivel azonban a gép felépítése sem egyezett meg az elődökkel, ennek sok jelentősége nem volt, és amúgy is kevesen akartak pl. VIC-20 játékokkal nyomulni C64-en. A legtöbb és legérdekesebb bővítő ezt a portot használja, többek között memóriabővítő, kiegészítő ROM modulok, beszédszintetizátor, CPM kártya,

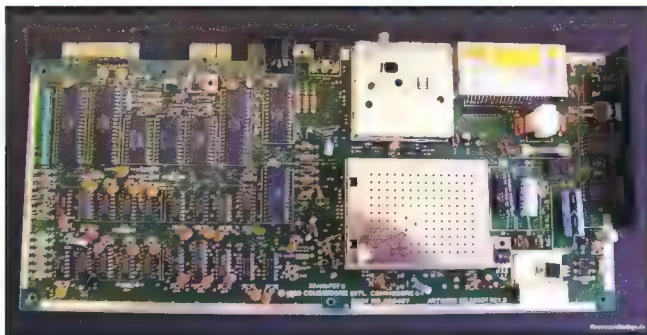


mostanság pedig az IDE interface és ethernet kártya ami talán a legérdekesebb és feltétlenül megemlítendő bővítés ami az user portot használja.

Az eddig megemlített tulajdonságok alapján kijelenthető, hogy a C64 ideális otthoni felhasználású számítógép lett, de akár kisebb cégek és vállalkozások igényeit is ki tudta elégíteni, természetesen az ésszerűség határain belül. Lehetőségeit azonban fel is ismerték a szoftverfejlesztők, és gyakorlatilag a gép megjelenésekor már nagyon sok játék és felhasználói program közül lehetett válogatni, és ez szintén alapjaiban meghatározta a C64 sikerét. Sőt, akár mondhatjuk azt is, hogy a szoftvertámogatás volt a legfontosabb, hiszen egy számítógép használhatóságát elsősorban az határozza meg, hogy milyen szoftverek állnak rendelkezésre.

Nos, talán egy kicsit hosszúra nyúlt a szokásos hardver ismertető, de úgy gondoltam ez a minimum amit tudni illik azoknak akik nem ismerték eddig a C64-et, illetve kellemes emlékeket okoz azoknak, akik sok millió társukkal együtt ezzel a számítógéppel kezdték a számítástechnikát. A következő Retro Kuckóban a C64-ről fogok néhány érdekességet megemlíteni, illetőleg szó fog esni a jelenről is. To be continued...

■ BUKAT



2. RÉSZ TFT MONITOROK

Az előző számban megvizsgáltott TFT monitorok tesztje remélhetőleg jó támpontot adott azok számára, akik éppen mostanában terveznek ilyen irányú befektetést. Miután már akkor is hiányoltunk pár szereplőt a válogatásból (és hiányolunk most is, de ezt inkább most hagyjuk), és Hunor kollégám is erőteljesen szeretne volna látni azt a bizonyos – bár ebbe a tesztbe igazából bele sem való – monitort, aminek a neve kísértetiesen hajaz egy bizonyos filmben szereplő vízi közlekedési eszköz nevére, ezért most visszatérünk egy kicsit a témához. A felhozatal nem túl széles, de pont ezek a modellek voltak azok, melyek valamilyen oknál fogva nem kerültek bele az előző cikkbe.

SAMSUNG SYNCMASTER 172X. A Samsung legújabb 17 colos TFT monitora (ami valójában annyira új, hogy a néten egy sort sem találtam róla) végre megérkezett a szerkesztőségbe. A próba során vegyes érzelmeket keltett bennem, hiszen sok jellemzője jobb, mint az előző modellé, viszont vannak érthetetlen és praktikatlan változtatások is rajta. Ez utóbbiak leginkább a monitor külsejét érintik. A 172x természetesen nagyon szép monitor, de a 172b szebb, legalábbis szerintem. A legelső szembeötönő változás a talpazat: az új design nem rossz, de sokkal fantáziatlanabb, mint az előző. Egyszerű trapézformát alkot, semmi extra. Az állíthatósága viszont fantasztikus: a monitor képernyőjét egészen a talpazatig le lehet nyomni, illetve ettől kb. 10-15 cm-es magasságra felemelhető. Természetesen a két végpont között bármely köztes állapotban megállítható. A monitor dönthetősége is nagyon jó, akár vízszintesen is állíthatjuk (bár ilyen felhasználási területet most nem tudnék említeni), és az előfordítás szöge is extrém felhasználási módszerek kitalálására ösztökél minket. A káva keskenyebb lett, amitől elveszett az elegáns „komolyság” érzete, sokkal inkább high-tech irányba fordult. Ezt a designváltást leginkább a vezérlőgombok sínylették meg. Míg az előző modellnél ezek a nélkülözhetet-

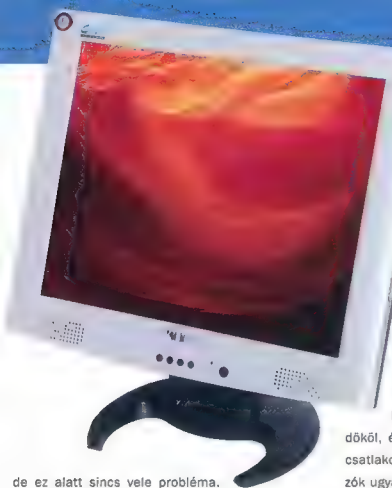
len kezelőszervek az előlap alsó részén, szépen feliratozva voltak jelen, addig az új modellnél ezek a monitor alsó élére kerültek, és rosszul látható (a műanyagba süllyesztett „öntött”) feliratozást kaptak. Ha a környezeti fényviszonyok rosszabbak az átlagnál (és ilyen dögmeglebben miért ne használnánk a sötétítőt), akkor hunyorogva kell tapogatózni a gombok után. Ennek megoldására egyetlen lehetőséget találtam: szépen meg kell tanulni a gombok funkcióit. Dicséretes újítás, hogy az előző modellről lespórolt DVI csatlakozó immáron rákerült a 172x-re. A monitor képe analóg VGA jellel is nagyon szép, de DVI-n keresztül egész egyszerűen dobbanatos. A szó szoros értelmében megszámlálhatók a képernyőn a pixelek, persze csak nagyon közeli nézve, és a natív felbontást használva (1280x1024). A 172x-be épített TFT panel kimondottan „agresszív” képet ad (ilyen kontrasztarány nincs is), összehatását tekintve az előző számban tesztelt Viewsonic monitor képhéhez tudnám hasonlítani. Dobbanatos fekete „szín” ríktó fehérről egyúttal: hát bizony szokni kell. Irodai fényviszonyok mellett valószínűleg elkel az a kontrasztarány, de egy kissé sötétebb helyen józóni fog a szemünk tőle! A monitor grafikai megjelenítési képességei kimondottan jók. A színátmenetekkel szinte alig lehet becsapni, igen szőrszálhasogatónak kell lenni ahhoz, hogy egy-egy kényesebb összetevőnél csikozódást találjunk. A panel antialiasingja jó, natív felbontások alatti tartományban is jó képet ad, de az igazi akkor is az 1280x1024. A 172x válaszideje tipikusan 16 ms (12/4), ami kimondottan használhatóvá teszi a játékosok

sámára is. Utánhúzása gyakorlatilag nincs (elhangolható), az UT2003 teszt ezt be is bizonyította. A háttérvilágítás homogenitása legalább 95%-os, minimális bevilágítást találunk csak rajta. A kép igen széles szögben is jól látható. A menürendszer áttekinthető, és olyan extrákat is tartalmaz, mint a félig áttetsző menüháttér. A külső tápegység csak minimálisan melegszik. Összességében jó minőséget elvárók számára kimondottan jó választás.

KTC 7002L. A távol-keleti gyártó monitora azért maradt ki az előző tesztből, mert az első szállítmányt bizony pillanatok alatt elkapkodták a vásárlók. A forgalmazó cég vezetője ezért beváltotta az ígértét, és a második adagból nekünk is juttatott egy tesztpéldányt. Megmondom őszintén, hogy nem vártam igazán sokat a KTC 17 colos modelljétől, de igen nagyot csalódtam (pozitív irányban). A 7002L kinézete teljesen átlagosnak mondható, kivéve mondjuk a cég nagyságát jelző hivalkodóan hatalmas KTC emblémát. Ez egyébként igényes kivitelezésű, amit nem is várna el az ember egy nem túl ismert cégtől (a legtöbb gyártó csak rászitazza az emblémáját a termékre, ami ugye sokkal olcsóbb). Az ezüst festésű káva kialakítása a CRT monitorokat idézi: a jobb és bal szélén szép ívesen lekerekedik a TFT panel síkjára. A beépített hangszórók minősége nem igazán a zenehallgatásra lett kihegyezve, 2 kHz alatti hangokat nem fogunk beelőző hallani (a Windows prűnyögéseire viszont pont jók). A csatlakozókat a monitor hátulján oldalirányból kell a helyükre illeszteni. A mellékelt VGA kábel ennek a követelménynek pont meg is felel: az egyik végén a csatlakozó 90 fokos szögben áll (pipal!). Roppantmód egyszerű és praktikus megoldás, amit persze már több gyártónál is láttunk, de sajnos még elég kevés helyen! A bumeráng-formát idéző talpat saját kezűleg kell felszerelnünk, ami stabilan tartja az egész készüléket. A monitor előre egészen minimális, hátrafelé pedig több mint 90 fokos szögben dönthető – ezt az extrém beállításokat kedvelő felhasználók biztosan értékelni fogják. A kezelőgombok feliratozása rendesen olvasható, és teljesen egyértelműen lehet velük navigálni. A képernyőmenü egyébként korrektil áttekinthető, minden benne van, amire szükségünk lehet. A KTC felirat persze innen sem hiányozhat: a kínai fiúk minden lehetséges alkalmat megragadnak, hogy a márkát beleverjék a felhasználók fejébe.

A 7002L-be épített TFT panel képe meglepően szép. Natív felbontásában borotvaéles képet ad,





de ez alatt sincs vele probléma.

Ez persze csak akkor igaz, ha a menüben a „sharpness” opciót nem birzgáltuk. Ezt kötelezően hagyjuk 1-esen, mert minden más értéken óvatosan rossz képet fogunk kapni. Erre egyébként véletlenül jöttem rá: mikor legelőször beállítottam a monitort, akkor jól kicsútkáztam minden értéket, így a „sharpness” sem maradhatott alapbeállításon. Aztán amikor felbontást váltottam, akkor néztem bűtán. A panel válaszeje a gyári adatok szerint 16 msec, amit tényleg el is lehet hinni: UT2003 alatt szinte semmilyen utánhúzást nem tapasztaltunk. A kontrasztaránya is meglepően magas, bár az igazi nagygágyúktól kissé elmarad. A grafikai megjelenítése is jó, nagyon képtelen színátmenetekkel kell bombáznunk ahhoz, hogy végre találjunk egy-egy csíkbódást. A kép látószöge relatíve széles, oldalról nézve kb. 60 fokos szögbl már befátyolosodik (narancsszín) egy kicsit, de egészen széles tartományig így is marad. Egyetlen hibáját tudnám csak megemlíteni: szemből nézve az alulról felfelé sötétedése egy kicsit erősebb, mint a legtöbb TFT-é. Ez persze csak akkor lehet zavaró, ha komolyabb grafikai munkára szeretnénk hasznosítani ezt az egyébként kimondottan versenyképes ár/teljesítmény arányú monitort.

gyűnk mindent szépen sorban. A monitor sokban hasonlít a 317-esre (ahogy a többi AG Neovo). A sötétzürke káva vonalvezetése persze sokkal egyszerűbb, és a kezelógombok kinézete és elhelyezése is a konzervatívabb formákat követi. A monitor a talapatnak köszönhetően jobbra-balra is elforgatható ± 45 fokos szögben. Előre minimálisan, hátrafelé pedig 25 fokos szögben dönthető. A készülékhez a szokásos apróságok (tápegység, 220-as kábel) mellett egy közel 2 méteres VGA és egy DVI-D kábelt is kapunk. A kábelek egyik vége itt is pipa formában tűndökl, és ennek praktikuságát a monitorhoz való csatlakoztatáskor meg is tapasztaltuk. A csatlakozók ugyanis kivételül műanyag fedél alatt vannak (úgy látszik, ez már szabványosított az AG Neovo-nál), ahol olyan kicsi a hely, hogy egy hagyományos kivételül kábelt nagyon meg kellene törni. Az áramtalanító kapcsolós itt kapott helyet, amit csak azért nem értek, mert hozzáférni csak úgy lehet, ha a műanyag fedelet leszedjük.

Az előlapi kezelőszervek használata kényelmes, a képernyő menü pedig – bár egy kicsit titarká – teljesen jól használható.

A K-19-et értelemszerűen DVI jellel hajtottuk meg. A kapott kép minősége minden arra járó kollégát megállított pár pillanatra. Voltak persze, akik tovább is elidőztek – mint például én. Egy dolgot biztos elmondhatok: a Fujitsu mérnökei rendesen kitettek magunkért, amikor a K-19-ben lapuló TFT panelt tervezték. Minden lehetséges grafikai tesztképet megnéztem rajta, és bátran kijelenthetem, hogy gyakorlatilag nem tudtam „megfogni”. Színátmenetek terén egészen hihetetlen képességekkel rendelkezik a monitor. Teljesen mindegy, hogy

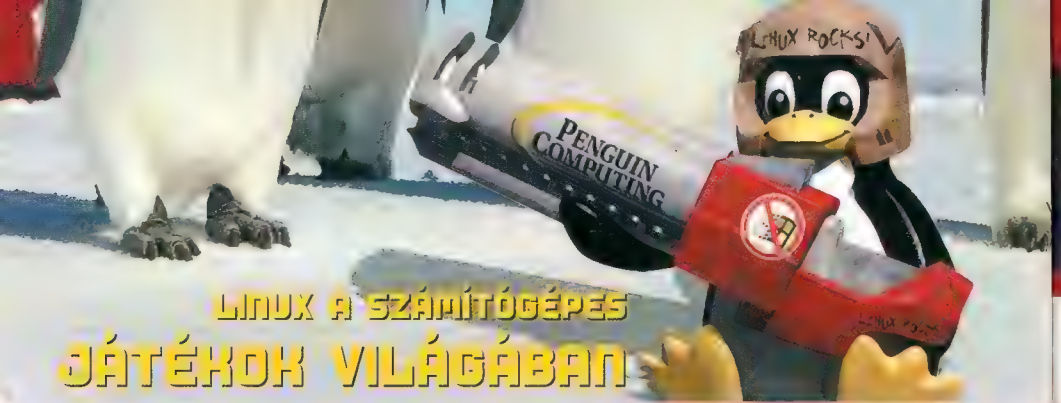
szűrkeskálá vagy valami színes téma kerül rá, CRT-eket meghazudtoló minőségben jeleníti meg azokat. Csíkbódást vagy hasonló pontatlanságokat egészen egyszerűen nem láttunk rajta, és az 1x1 pixeles „sakkktábla” képe is teljesen zavarmentes volt. Csak bizonyos telt színek egymásra pakolása esetén tapasztaltunk minimális szellemképet, de ezek a sarkított helyzetek a hétköznapi használat során nem igazán fordulnak elő. A natív felbontásban (1280x1024) természetesen pixelpontos a megjelenítése, de alacsonyabb felbontásokban is jó képet ad. A kontrasztaránya nagyon jó, gyönyörű a fekete-fehér megjelenítése. Kimondottan jó a panel háttérvilágítása is, ennyire homogén fényt egyik monitornál sem tapasztaltunk. Az egyetlen gyengének mondható pontja a 25 ms-os válaszidő, ami valószínűleg tényleg ennyi. Több játékkal kipróbáltuk, és bár minimális, de látható utánhúzást tapasztaltunk. Megmondom őszintén, hogy engem egyáltalán nem zavart, de a szerkesztőségben elhangzott más vélemény is. A K-19-ről összességében elmondható, hogy nagyon szép megjelenítésű, kimondottan profi, grafikai munkákra is használható monitor. ■ **SARKÁN**



AG NEOVO H19. Ez az a monitor, aminek igazából nincs is helye ebben a tesztben, mivel 19 colos. Mi persze nem foglalkoztunk efféle apróságokkal, ellenben kíváncsian estünk neki a K-19-es dobózának. Az elvárásaink elég magasak voltak, köszönhetően annak, hogy mindenhol csak a dicséretet hallottuk róla. Hunor kollégám – ahogy persze én is – a saját szemével is szeretne volna megtapasztalni, hogy vajon miért is dicsérték agyba-főbe ezt a masinát. A magyarországi képviselőttől simán megkaptuk a tesztpéldányt, amit legelőször Hunor gépére tettünk fel. A látvány döbbenetes volt, bár nagyból ezt is vártuk. A K-19 talán a legjobb képmínőségű TFT monitor, amit valaha is láttunk. Na de ne szaladjunk ennyire előre az értékelésben, ve-

MŰSZAKI ADATOK

	Samsung Syncmaster 172x	KTC 7002L	AG Neovo K-19
fényerő	n.a.	250cd/m ²	250cd/m ²
kontraszt	n.a.	500:1	600:1
láthatóság (hor./vert.)	+80/+85	+80/+70	+85/+85
reakcióidő	16 ms	16 ms	25 msec
bemenetek	1 VGA, 1 DVI-D	1 VGA, 1 hang	1 VGA, 1 DVI-D
teljesítményfelvétel	40 W max.	40 W max.	58 W max.
tömeg	2,5 kg	3 kg	6,5 kg
ár (kiskor nettó)	n.a.	94500	149500
forgalmazó	Samsung Magyarország Kft. www.samsung.hu Tel: 453-1180	Dotcomp Kft. www.ktc.hu	Mycom Kft. www.agneovo.hu



LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Udvözlök mindenkit a linux világában! Remélem, hogy a strand, a hűvös ital és a szép lányok mellett az újdonságokra is marad idő. Eme újdonságok körét bővíttem most a következő két oldalon a Linuxra újonnan kijött konzolulátorokra összpontosítva.

Napjaink egyik legkiemelkedőbb játékkonzolja a PlayStation 2. Számátlan játék jelenik meg rá folyamatosan, ám aki saját PC-vel rendelkezik, nem feltétlenül szeretne további tízezreket költeni rá, csak hogy a PlayStation 2-re írt programokat is használhassa. Nos, nem kell elkölteni a fent említett összeget, csak egy kicsit türelmesnek kell lenni, mivel rohamos léptekkel halad a PCSX2 emulátor fejlesztése, amely pontosan a PlayStation 2 programok asztali PC-n történő futtatását célozza meg. A most még jó néhány hibát tartalmazó alkalmazást folyamatosan tesztelik a különféle játékokkal, és szinte heti rendszerességgel jelenik meg újabb változat vagy javítás. Ne feledjük, egy jelenleg még fejlesztés alatt álló programról van szó. Akit az alkalmazás érdekel, az a www.pcsx2.net címen további információkat találhat, természetesen az aktuális és egyben letölthető programmal együtt.

Az előző hírhez kapcsolódik, hogy nem csak PlayStation 2-emulátor létezik, hanem természetesen az első PlayStation gép is emulálható az otthoni gépeinken. Ehhez semmi más nem kell, csak az ePSXe, a gép ROM-ja, a játék, és máris élvezhet-

jük a PlayStation adta lehetőségeket. Augusztus 5-én újabb verzió látott napvilágot, amely letölthető a www.epsx.com/download.php címről. Magányos estéken egy jó PlayStation játék feledhetetlen kikapcsolódást nyújt. Érdemes kipróbálni.

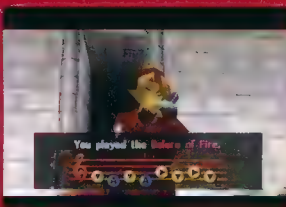
Életünk meghatározó része, hogy mennyi pénzt gyűjtögetünk a céljaink eléréséhez. A pénzügyi-
getés egy másik formáját gyakorolhatjuk a Neverball nevű játékkal, amelynek az a célja, hogy a pályákon elhelyezett pénzérméket összegyűjtsük adott idő alatt, amelyet természetesen a program mér. Neheztelként a programozók a kezünk helyett egy labdára bízta az összegyűjtést, de hogy azért legyen nekünk is szerepünk a játékban, a labdát nekünk kell irányítani. Mondanom se kell, hogy az irányítás nem a legegyszerűbb, hiszen egy labda azért pattog is, nem csak gurul a kívánt irányba. A játék további érdekessége, hogy a Linux és a Win32/XP platformok mellett IRIX-re is le lett fordítva, vagyis aki IRIX-et használ, az SDL könyvtár segítségével szabadon Neverballizhat. Persze, ehhez le kell tölteni a megfelelő verziót, amelyet viszont a aouu.snth.net/neverball oldalon lehet megtenni.

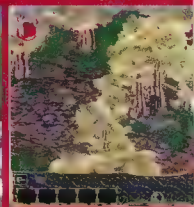
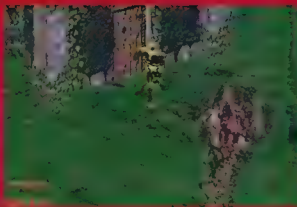
Online szerepjáték-megoldásokból Dunát lehetne rekeszteni, mégis, a Black Legacy olyan, jelenleg még fejlesztés alatt álló játék, amely mély benyomást tett rám. Itt nem cél az, hogy egy konkrét (vagy esetleg több, de közelebben előre meghatározott) küldetést teljesítsünk, a fejlesztők inkább a

teljesen szabad játék megvalósítását tűzték ki maguk elé, mivel saját bevallásuk szerint nagyon szeretik az RPG-t, és egykeznek az igazi szerepjáték adta szabadságot az online változatba is átültetni. A még 0.3-as verziót viselő program a www.black-legacy.com címről szerezhető be, ahol többek között a világ városainak térképei és egyéb leírások is megtalálhatók.

A Simutransot a legutóbbi számban mutattuk be. A fejlesztő azóta további újdonságokat implementált a már egyébként is jól játszható játékba, amely a folyamatos hibajavításoknak és fejlesztéseknek köszönhetően egyre inkább megközelíti a kereskedelmi programok színvonalát. A frissen kiadott új verzió a www.s-line.de/homepages/simutrans/data/simulinux-0.82_5exp.tar.gz címről tölthető le, de itt találhatunk a linuxos verzió mellett windowsos változatot is. A fejlesztő gondosságát mutatja, hogy a verziók mind a két platformon párhuzamosan fejlődnek, így ugyanazt az élményt élvezhetjük a linuxos és a windowsos játékokban is.

Ma már volt szó PlayStationről, PlayStation 2-ről, így hárts emlétsünk meg egy, jelenleg háttérbe szorult, ám annál ismertebb konzolt is, a Nintendo 64-et. Ennek egyik emulációs megvalósítása a Mupen64, amely egy multi-OS alapokon tervezett n64 emulátor. Az eredetileg Linuxon fejlesztett programot sikeresen portolták Windows és MacOSX platformokra is. Jelenleg a program könnyedén portolható az összes olyan operációs rend-





szere alá, amelyek támogatja az SDL-t. Mostani állapotában az emulátor nagymértékben kompatibilis a Nintendo 64-vel, és emellett plugin rendszert használ. A megfelelő, az adott operációs rendszerre és gépre elkészített plugin segítségével minimális eltéréssel szinte tökéletes grafikai és hanghatást érhetünk el a Nintendo 64-en futtatható számtalan játékkal. Az eddigi legnagyobb gond az emulátorral a megfelelő sebesség elérése volt, ám az augusztus 2-án kiött új verzió már teljesen újralírt szoftvert tartalmaz, amelyet többek között nagy sebességnövekedés jellemez.

Az emulátor a fejlesztők weboldaláról, a mupen64.emulation64.com címről tölthető le. Az emulátorokkal foglalkozva térjünk hát vissza a Windows-emulátorok közé. Kezdjük mindjárt egy érdekes hírrel, amely a Wine-hoz kapcsolódik. A Wine sokoldalú felhasználhatóságát bizonyítja, hogy a SecurityFocus egyik információja alapján Windows alapú tróják vírus visszafejtéséhez használták fel. Akit a Wine ilyen irányú felhasználása esetleg mélyebben érdekel, annak ajánlom figyelmébe a SecurityFocus archívműt, ahol pontos és részletes leírást találhat az előbb említett művet elvégzéséhez.

Az előző cikkek során megismerkedhettünk a Wine alapjaival, általános beállításával. Már így is képesek lehetünk sokféle, Windows-alapú játék futtatására, ám az igazság az, hogy a Wine egy oldalága, a már említett WineX sokkal jobban támogatja a Windowsra írt multimédia (DirectX alapú) programokat. Viszont a WineX fizetős szoftver, amely azt jelenti, hogy amennyiben installálható verziót szeretnénk support szolgáltatással, azért fizetünk kell. Ellenkező esetben lehetőségünk van a CVS (Concurrent Version System) verzió letöltésére, ám ekkor nekünk kell lefordítani a WineX-et, illetve ez-

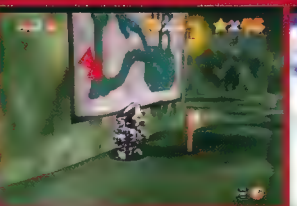
zel magunkra vállaltuk a különböző, a fordítási környezet hiányosságából adódó hibák kiküszöbölésének feladatát is. A fejlesztői verziót megtalálhatjuk a sourceforge.net/projects/winex címen, de a www.transgaming.com/download.php oldalon is hozzájuthatunk a WineX forrásához. A lefordításhoz és a futtatáshoz az alábbi operációs rendszerek közül kell rendelkezniünk valamelyikkel: Linux version 2.0.36 vagy későbbi; FreeBSD 4.x vagy FreeBSD 5-CURRENT; Solaris x86 2.5 vagy későbbi; NetBSD-current

Mivel a Linux áll a cikk középpontjában, ezért erre vonatkozólag írom le a követelményeket, amelyek nélkül nem tudjuk a letöltött forráskódot lefordítani. Viszont láthatjuk majd, hogy nem is olyan bonyolult dolog szoftvert fordítani Linux alatt. Szükségünk lesz az X11 fejlesztői include file-okra (a telepítőndő csomag neve xlib6g-dev Debian és XFree86-devel RedHat és Suse Linux alatt), egy legalább 2.7.2-es verziójú gcc fordítóra, egy legfeljebb 2.5-ös verziójú flex és yacc installált csomagra is. Ha Debian vagy RedHatot használunk, akkor telepítsük mind a flex, mind a bison csomagokat. Ha a wineinstall (ez olyan script, amely elviekben elintézi helyettünk a konfigurálás, a fordítás és a telepítés műveletét) nem használjuk, a következő egyszerűsített módon tudunk a forráskódból a telepített bináris állományokig eljutni:

```
./configure
make depend
make
make install
```

Ez lefordítja és telepíti a „Wine” programot, illetve a hozzá tartozó számos támogató könyvtárat és bináris állományt. Ez a „Wine” fogja betölteni és fut-

tatni a Windows végrehajtható állományait. Amennyiben Linux alól szeretnénk Windows alá fordítani programokat, úgy a „libwine”-t használhatjuk hozzá, amely szintén telepítésre kerül. Ha egy kicsit mélyebben szeretnénk paraméterezni a fordításunkat, esetleg valamilyen gond merült fel a konfigurálás során (a configure script futtatásakor), úgy a „./configure -help” utasítással részletes, beállítható paraméterlistához jutunk. Fontos, hogy amennyiben régebbi wine-nal rendelkezünk, és újat akarunk telepíteni, akkor előbb a régi verziót uninstallálni kell. Ezt a „dpkg -r Wine” vagy az „rpm -e Wine” vagy a „make uninstall” parancssal tehetjük meg (ez utóbbit a felinstallált Wine forráskóddal tartalmazó könyvtár legfelső szintjén kell kiadni). Persze, ha egy letöltött patch-csel akarjuk a már meglévő Wine-t frissíteni, úgy azt a következő módon megtehetjük. A Wine forráskóddal tartalmazó könyvtár legfelső szintjén kiadjuk a „make clean” parancsot, majd a patch telepítését a „gunzip -c patch-file | patch -p1” utasítással végezzük el, ahol is „patch-file” a patch file neve (általában a Wine-yymmdd.diff.gz -hez hasonló). Majd újra le kell futtatni a konfigurációs scriptet és a „make depend && make” kifejezést. Ezzel el is végeztük a Wine telepítését (a letöltött WineX telepítése is hasonlóképpen zajlik, természetesen csak akkor, ha nem a fizetős megoldást választottuk). Ezzel a Wine-ről szóló részt be is fejeztük, de természetesen beszámolok minden újtársról, amely a WineX-szel és a Wine-nal kapcsolatban napvilágot lát. A továbbiakban megnézzük, hogy milyen programokkal tudjuk még kényelmesebbé tenni, esetenként kívánni a Windows alatt már megszokott felhasználói programokat, de mindezek mellett a továbbiakban is számíthatok a linuxos játékokat érintő hírek megjelenésére. ■ Fec



4X DVD-R | 2X DVD-RW
4X DVD+R | 2.4X DVD+RW
16X CD-R | 10X CD-RW

FREECOM FX-10 VS.

PIONEER A06 ÉS DVD KNOW-HOW

> Freecom info: www.multimedia.hu > Pioneer info: www.morphed.com.hu

Darth Maul óta tudjuk, hogy a duál pengéjű fénykard jobb, mint a sima, mezei Jedi-fegyver. Az írható DVD világában uralkodó áldatlan állapot is egyre inkább azt sugallja, hogy ha biztosra akarunk menni, akkor olyan írórt kell választanunk, amelyik egyaránt képes a DVD-R(W) és a DVD+R(W) lemezek írására, azaz a mostanság divatos „duál DVD-író” kategóriába esik. A probléma ott kezdődik, hogy mindkét szabvány dedikált íróinál is rengeteg még az inkompatibilitási probléma, így jogos a félelem, hogy milyenek lehetnek azok az írók, amelyek hűsiesen mind a két formátum kezelését magukra vállalták. Érdekes, hogy a Sony meglepően hamar fejtett ugrót a duál DVD-írók piacába, aminek természetesen nemileg meg is itta a levét – elég szaporán kellett járogatni a DRU-500 sorozat első példányainak firmware programját, hogy a termék igazán használható legyen. A Sony duál írója ennek ellenére szép sikereket mondhat magának, de mivel a NEC ND-1300 oly korán beharangozott írója csak nem akart megjelenni, ezért a Sony nem igazán élveztezt engedni a meghajtott magas árakból. Nyilvánvaló, hogy a duál DVD-írók ára mindaddig nem fog elérhető szintre zuhanni, amíg a konkurencia nem lép színre hasonló tudású termékekkel. Az NEC sorra elhalasztotta az ND-1300A megjelenését és bizony rajta kívül nem maradt más, aki ilyen meghajtott ígért volna. Egy családós volt, hogy a Plector első generációs DVD-írója is csak simán DVD+R(W) támogatást mutatott fel (ráadásul a NEC ND-1100 meghajtójára épül, aminek azért voltak és vannak hátulütői), szóval a végig a Sony-nak állt a zászló. A Pioneer elvakult DVD-R(W) támogatását elnézve álmomban sem gondoltam volna, hogy a jól sikerült, de sajnos „csak” DVD-R(W) írásra alkalmas DVR-105/A05 írójuk után egyszerben kinyitnak a pluszos szabvány felé. Ugyanis a Pioneer DVR-106/A06 (a pletykák elosztására leírom, hogy a Pioneer meghajtott 1-essel és A-val kezdődő. De egyébiránt azonos sorszámszámú termékek között semmi fizikai különbség nincs, az 1-es számmal az OEM, az A-val a dobozos változatot jelölik) ugyanis a piac teljes megkörnyézésére egy duál DVD-író! A Pioneer természetesen igen óvatosan fogalmaz a konkurens szabványszámot illetően támogatása kapcsán. Nyilatkozatuk szerint a cég csupán a piacon igények kielégítésére, a vásárlók kedvéért nyitott a DVD+R(W) felé. Tény, hogy a Pioneer még a duál író megjelenését követően sem lépett be a pluszos szabvány híveit tömörítő DVD+RW Alliance

szervezetbe. Közben a NEC is megrázta magát, és végre piacra dobta az ND-1300A-t. Tesztünk során a Pioneer DVR-A06-os és a Freecom 4x-es duál DVD-írója (belül valójában egy NEC ND-1300A készülék) feszült egymásnak (és a lemezeknek). Mielőtt azonban nekilátnánk a két termék elemzésének, muszáj tisztázunk néhány alapvető fogalmat a DVD-írással kapcsolatosan.

MIRE JÓ EGY DVD-ÍRÓ? TÉVHITEK ÉS LEGENDÁK.

Badarság lenne tagadni, hogy a napjainkban vásárolt DVD-írók többségét bizony DVD-Video írás céljára vásárolják meg. Ez nem is baj, hiszen ez nem feltétlenül egyenlő illegális filmszórószórtással, de mindenképp fontos tényező, hiszen – optimális esetben – a felhasználás jellege szerint kell az annak legjobban megfelelő terméket kiválasztanunk. Márpedig a DVD-Video írás és számítógépes adatok írható DVD lemezre történő archiválása között nagy különbséget kell tennünk, hiszen más és más feltételek rendszer érvényes a két felhasználási módozatra. A DVD-Video esetén ugyanis számolnunk kell az azzali DVD-Video lejátszó érzékenyebb felépítésével, valamint azzal a ténnyel, hogy míg egy számítógépes DVD-ROM olvasó bizonytalansága, lassúsága csak pillanatnyi fennakadás okoz az adatátvitelben – amit legtöbbször észre sem veszünk –, ugyanakkor egy film megtekintése közben ez már bosszantó jelenség lehet. Az érem másik oldalán a számítógéppel archivált adatok fontossága áll, hiszen amíg egy akciófilm minden bizonynal pótolható, nem biztos, hogy ugyanezt elmondhatjuk egy DVD-re kimentett, egy példányban létező fontos dokumentumunk kapcsán. Mit tehetünk azért, hogy az adatvesztés réme és a bizonytalan beolvasás bosszúsága egyaránt elkerüljön minket? Megfelelő írható médiumot kell használnunk, és nem feltétlenül a legnagyobb árú sebességű kell igénybe venni. Egyszerű a képlet, minden bizonynal ismerős a CD-írás világából. A DVD-t sokan szokták nagyméretű, nagykapacitású CD-lemezeknek is emlegetni. De ez nem feltétlenül helyes megközelítés. A DVD fizikai felépítésében valóban nagyon hasonlít a CD-re és az adattárolás alapelve szerint (optikai jelrögzítés és leolvasás) is meg egyeznek, de itt körülbelül véget is ért a hasonlóság. A DVD teljesen eltérő rendszert használ az adatok tárolására, kisebb fizikai jelekkkel, sűrűbb vonalvezetés mentén, kevesebb redundáns adattal, jobb hibaezékelő és hibajavító algoritmusokkal. A leggyakrabban feltett kérdés a DVD-író vásárlás

előtt álló olvasóink részéről, hogy írhatnak-e DVD-re Audio CD szabványú anyagot úgy, hogy a DVD-Video lejátszó azt egy nagyméretű Audio CD-nek lássa. A válasz – a fentebb említett fizikai eltérések miatt – nyilvánvaló: nem. Nem tudunk vele 4.7 Gigabájtos, Audio CD felépítésű DVD-t írni, mert az Audio CD nagyon alacsony szinten épít a CD fizikai felépítésére és az adatok sajátos logikai szervezésére, ezért DVD-n ezt nem tudjuk ilyen formában reprodukálni. Ugyanígy nem lehetséges CD-ROM olvasóban DVD-ROM vagy DVD-Video lemezt beolvasni, sajnos az interneten rengeteg legenda terjed olyan CD-ROM meghajtókról, amelyek néha-néha beolvasnak egy-egy DVD lemezt. Badarság. A gyári DVD-Video lemezek biztonsági másolatának elkészítése sem olyan egyszerű, mint azt sokan hiszik. Számos olvasónk küldött csatlódott levelet, amelyben arra panaszkodik, hogy a frissen vásárolt DVD-íróval nem képes átmásolni a tékákból kioldozott DVD-Video filmet. Első lépésben kénytelenek vagyunk mindenkinek felhívni a figyelmét, miszerint a szerzői jog védelme alá eső alkotások másolása nem jogszerű, különösen akkor nem, ha elektronikus másolásvédelem kiiktatását, feltörését kell igénybe venni ahhoz, hogy végre tudjuk hajtani a másolást. De maga a másolás sem olyan egyszerű. A gyári lemezek ugyanis legtöbbször DVD-9 formátumúak, azaz egy oldalon két egymás felett elhelyezkedő adatréteget tartalmaznak, így gyakran akár 7-8 Gigabájtnyi anyagot is fellelhetünk rajtuk. Ez – nyilvánvaló módon – nem másolható át egy 4.7 (valójában 4.38, de erre még visszatérünk) Gigabájtos írható DVD lemezre. A szintén interneten terjedő pletykák a kétrétegű írható DVD lemezekről ugyancsak a badarság kategóriájába esnek, DVD-9 formátumú DVD-R(W) vagy DVD+R(W) lemez NINCS és jelenleg alkalmazott technológiával nem is LESZNEK ilyen korongok (a mostani írásokhoz meg főleg). A kétdalalas, DVD-10 szabványú írható DVD lemezek nem helyettesítik a DVD-9 korongokat, ugyanis a két oldal tartalmát logikailag nem összefüggő, tehát két darab DVD-9 lemezek felel meg (valójában – durva megközelítéssel – az is) és ráadásul roppant érzékenyek (mindkét oldalra vigyázni kell). A gyári DVD-Video lemezek klónozása tehát nem gyerekjáték, hiszen ahhoz, hogy az eredetileg 7-8 gigabájton terjeszkedő filmet rá tudjuk írni egy sokkal kisebb lemezre, a minőség romlásával járó újrakódolást kell végrehajtani a film anyagán. Erre vannak egyszerű, gyorsan dolgozó, könnyen kezelhető (de sajnos általában rossz mi-



nőséget adó) programok. Ugyanerre a feladatra léteznek bonyolult (de lassú) programok, ravasz trükkök, amelyekkel sokat kel dolgozni, de cserébe nagyon jó minőséget kaphatunk. A cikkünknek azonban nem ez a témája. Fontos kérdés az írható DVD lemezek kapacitása. A jelenleg kapható DVD lemezeket többnyire 4.7 GB kapacitással jelölik, de sajnos a valós méretük csak 4.38 GB – a 4.7-es jelölés a merevlemezhez hasonló számítás rendszernek köszönhető és valóban kicsit becsapós. Ezt nem árt megjegyezni, mielőtt reklamálni indulnánk a hiányzó megabájtok ügyében (láttunk már ilyet számítástechnikai boltban!).

AZ 1X-ES ÉS 2X-ES DVD-R LEMEZEK. A 2x-esen írható DVD-R lemezek kapcsán igen sok téves információ kering a közutadban.

Valójában olyan, hogy 2x-es DVD-R lemez, nem is létezik! A 2x-es DVD-R lemezek igazából olyan 1x-es korongok, amelyek bizonyos DVD-írókkal megírhatók 2x-es sebességgel is. Igazából a 2x-es írási sebesség nem lett sem a lemezek, sem az írók felől egységesen szabványosítva. A gond az, hogy a DVD-R lemezeknél (az 1x/2x-es korongok esetén) maguk a lemezek nem hordoznak (az ATIP zónájukban), nem tartalmaznak részletes kalibrációs információt a lemez megírásához. Az író a lemez gyártójának onoszott kódja és a hordozóterület típusa szerint utánanézt a saját firmware adatbázisában, hogy milyen beállítással kell megírni (jól) az adott korongot. Szerencsés esetben a firmware tartalmazza a lemez kódját és a hozzávaló kalibrációs értékeket mind az 1x-es, mind a 2x-es íráshoz. Paramuci megoldás, hiszen a gyártók újabb lemezeit csak leszek jól írhatók, ha minden író kap megfelelő firmware frissítést, ami tartalmazza az újabb lemezek egyedi paramétereit. A 2x-es írás pontosan ezért ilyen problémás a DVD-R esetén, ugyanis – mint azt már leírtam – nem készítették önálló 2x-es szabványt, hanem a jobb minőségű lemezekhez a 2x-es írók firmware adatbázisa tartalmazhat (nem kötelezően) olyan beállítási értéket is, amellyel 2x-esen is megírható a kérdéses média. A 4x-es DVD-R szabvány már szerencsésen szakított ezzel a módszerrel, ott a lemez elején, speciális formátumban megtalálhatók a pontos kalibrációs adatok, hogy a különböző írási sebességekhez (1x/2x/4x) milyen erejű impulzus szükségeltet a jó minőségű jelrészítés érdekében. Az itt leírtak csakis a DVD-R lemezekre vonatkoznak, a DVD+R(W) esetén nincs ilyen probléma.

MELYIK AZ ÉLETHÉPESEBB SZABVÁNY? Nem tudjuk. A DVD+R(W) a fiatalabb, újabb technológia, amelynek fejlesztésekor okulhattak a korábban startolt DVD-R(W) meglévő hibáiból, így nem nehéz kitalálni, hogy számos olyan gyereketbetegsé-

get eleve megúsztak, amely az idősebb szabványnál – tapasztalat híján – nem volt elkerülhető. A DVD+R(W) némileg rugalmasabb, kicsivel gyorsabban növelhető az írási sebesség, mert az alkalmazott írási módszereket (jelenleg CLV, de később várható a Z-CLV és a CAV megjelenése is) jó előre a szabványba integrálták. A DVD+R ennek köszönhetően minden bizonnyal hamarabb fogja elérni a 8x-os sebességet, mint a DVD-R. Kompatibilitás (az olvasók, lejátszók részéről). Jelenleg a DVD-R minőség a legszélesebb körben támogatott házilag írt formátumnak, a DVD+R kis lemaradást könyvelhet el ezen a téren. Itt megmutatkozik a régebbi szabvány előnye, még ha a DVD+R(W) szabvány némileg jobb optikai paramétereket is ígér a jobb lejátszási kompatibilitás érdekében. Attól biztosan nem kell félni, hogy két szabvány közül az egyik hirtelen eltűnik, vagy bármelyikhez megszűnne a lemezek gyártása. Mind a két formátum élni fog még hosszú ideig, a lemezek árában már ma sincs számottevő különbség (Magyarországon sajnos a DVD+R még érezhetően drágább), bár a gyártók szerint a DVD+R lemezek gyártása alapvetően olcsóbb és könnyebb feladat.

A MEZŐNY. Mind a Freecom író, mind a Pioneer meghajtó impozáns kiserelésben érkezett a tesztelésre. Dobozos példányokról van szó, tekintélyes szoftvermellekkel. Mind a két íróhoz kapunk a házi felvételeink (legyenek azok analóg vagy digitális formátumú anyagok) konvertálásához, kilíráshoz való programot és hogy ezek visszanezése se legyen gond, szoftveres DVD-Video lejátszó szoftvert is találunk a dobozokban. A felszereltség terén tehát mindkét termék egyformán jól teljesít, a Freecom dobozából azonban hiányoltuk a 4x-esen írható DVD lemezt, amit a Pioneer cégnél viszont nem felejtettünk el. A Freecom író különlegessége, hogy fekete előlappal érkezett, gondolom elérhető normál színben pompázó változat is – ez mindenesetre nem befolyásolt az értékelés során. Az írók secondary master pozícióban, a kábelre magányosan kötött meghajtóként írták végig a teszteket. A teszt során körülbelül 30-30 írható DVD lemez írást kíséreltük meg mindkét meghajtóval. Vegyesen próbáltunk DVD-R és DVD+R lemezek egyaránt, így kevertünk a hazánkban fellelhető olcsóbb és drágább lemezekből egyaránt válogatni.

FREECOM (NEC ND-1300A). Ha röviden kellene jellemeznem, akkor mindössze annyit írnék róla, hogy a kiaknázatlan lehetőségek tárháza. Nagyon jó írási minőséget tud felmutatni mind CD-, mind DVD-írás szempontjából, de sajna utóbbi esetén rendkívül finnyás, válogatós a lemezek tekintetében. Szó nem érheti a ház elejét, hiszen a hivatalos NEC oldalon megtalálható soványka lista a drive által támogatott írható DVD-kről (gondolok itt elsősorban a DVD-R korongokra) hűen tükrözi a valóságot, miszerint csak és kizárólag a márkás lemezeket hajlandó megírni. A finnyáságra viszont meglehetősen érthetően, mert ha igazán pontosan szeretnénk fogalmazni, akkor azt kellene írnom, hogy a kimondottan csak 1x-es írásra alkalmas, olcsó DVD-R lemezeket nem szereti. Ennek köszönhetően az 1x-es Universal (GSC001), 1x-es Fortis (Auvistar), 1x-es Prodisc (ebből van olyan, amit támogat), 1x-es SkyMedia DVD-R lemezekhez ugyan mind az 1x-es, mind a 2x-es sebességgel felkínálja, de akár 1x-es, akár 2x-es sebességű írást kezdeményeztünk, rögtön hibajelzést kaptunk (szerencsére a lemezeket nem rontotta el, egy bitet sem volt képes írni rájuk). Ugyanakkor azokat az 1x-es (2x-esre írásra is alkalmas), többnyire márkás DVD-R lemezeket (Verbatim, TDK, Primedisc, Prince, Maxell), amelyeket hajlandó megírni, viszont csak és kizárólag 2x-esen képes égetni, ezekhez fel sem ajánlja az 1x-es tempót! DVD-R lemezt egész egyszerűen nem tudtunk vele 1x-esen megírni, ez DVD-Video felhasználás szempontjából kényes pont lehet. A 4x-es DVD-R lemezekhez is csak 2x-es és 4x-es sebességgel ajánl fel, bár ki kell hangsúlyozni, hogy lemezeket szépen megírta. De sajnos a 4x-es lemezek többsége is csak akkor ad 100%-os kompatibilitást az érzékeny asztali lejátszóknak, ha 1x-esen írjuk őket. Így kérdéses, hogy kimondottan csak DVD-Video célra érdemes-e ilyen jól venni. A DVD-RW lemezek kapcsán érdekes volt, hogy a 2x-es sebességű DVD-RW lemezeket is csak 1x-esen volt hajlandó írni. A DVD+R és DVD+RW lemezek írásával teljesen elégedettek voltunk. Nem elhanyagolható tény, hogy a NEC ND-1300A kiváló CD-író, 89 és fél percig rágyogogtat tud túlni, tehát 90 percet lemezt is írhatunk/volashatunk vele. Audio CD lemezt igen jó minőségben ír 4x-es sebességgel. Ha valaki nem feltétlenül csak DVD-Video írásra szánja, hanem általános adatarchiválásra (ott nem annyira gond a 2x-

es meg 4x-es DVD-írás) és sok CD írására, akkor ebből a szempontból egyértelműen jobb választás, mint a Pioneer 106/A06. Az írórt a legutolsó, 1.06-os firmware változattal teszteltem.

PIONEER DVR-106/A06. Ha erről a meghajtóról is röviden kellene nyilatkoznom, akkor azt írnam: végre egy igazán ütős Pioneer író! A Pioneer DVD-RW írói esetén korábban sem az írási minőséggel volt gondunk. Sajnos az első generációs, kommersz piacra szánt Pioneer DVD-írók olyan alapvető tervezési, programozási hibákkal voltak megáldva, amelyek megengedhetetlenek egy ilyen kategóriájú termék esetén. A cég aztán a 105/A05 sorozattal szépen megmutatta, hogy tud egészen kitűnő DVD-írórt is konstruálni, de egészen nyár elejéig a csókonyósen hangoztatott DVD-R(W) pártolások miatt nem is reménykedhettünk benne, hogy lesz duál formátumú DVD-író a kínálatukban. Márpedig lett, a Pioneer DVR-106/A06 az első duál formátumú Pioneer író. Ha a Freecom köntösben érkezett NEC ND-1300A-t válogatósnak kellett neveznem, akkor a Pioneer DVR-106/A06 kiérdemelné a mindenévő titulust, mert nemcsak azokat a lemezeket írta meg szép minőségben, amibe a Freecom író bele sem kezdett, hanem még azokkal a DVD lemezekkel is elbánt, amelyek a korábbi Pioneer íróknak (104/A04/105/A05) is gondokat okoztak. Azokhoz a lemezekhez, amelyet a Freecom visszadobott, a Pioneer általában csak 1x-es sebességgel ajánlott fel, de 1x-esen nagyjából jól meg is írta őket (pedig valójuk be, sem az Universal (GSC001), sem a Fortis (Auvistar) nem képviseli a legmagasabb színvonalat). A NEC által 2x-esre taksált lemezeknél mind az 1x-es, mind a

2x-es sebességgel felajánlotta, és ami fontos: hajlandó is volt a kiválasztott sebességgel írni! A 4x-es DVD-R lemezeket 1x-esen, 2x-esen és 4x-esen is lehet vele írni! Mindezek miatt a DVD-Video írásra a Pioneer határozottan jobban kell ajánlanom, mint az Freecom (NEC ND-1300A) írórt, főleg akkor, ha nem a legmárkásabb lemezekre szeretnél írni (bár a noname kategória DVD-Video célra ugyancsak megint nem ajánlott). CD-íróként a Pioneer DVR-106/A06 (minden bizonyjal jelenlegi firmware programjának köszönhetően) még sajnos szenved néhány súlyos gyerekbetegségtől. Például abszolúte nem felel meg 90 és 99 perces lemezek írására. Az interneten olvasható tesztekben azt írják róla, hogy 99 percig tud túlnírni, de én úgy tapasztaltam, hogy valós helyzetben alkalmatlan a 90/99-es korongok égetésére, ugyanis 82 perc környékén elhalas az írással. Ezzel együtt még éppen csak alkalmas a 80 perces lemezek túlírására (82 perc általában még sok is erre a célra), de ha valaki ragaszkodik a 90 perces CD-R lemezek írásához, akkor vegye meg inkább a Freecom írórt. Ha kizárólag DVD-Video írásban gondolkodsz, mindenképpen Pioneer 106/A06 legyen a választásod. Az írórt a jelenlegi legújabb, 1.06-os firmware-rel teszteltem.



ÖSSZEHASONLÍTÁS. A cikk elején kitértünk rá, mennyire fontos figyelembe venni a tervezett felhasználás módját, mielőtt a termék megvásárlása mellett döntünk. A Freecom írót azoknak ajánlom, akik inkább a számítógépes adatok archiválására koncentrálnának, esetleg sok CD-írást is rábíznának a meghajtóra. Ha nem szeretnél olcsó, noname DVD lemezeket írni, illetve fontos számodra, hogy az író csak olyan lemez írásába fogjon el, amit biztosan meg is tud írni kiváló minőségben, akkor a Freecom íróval jobban jársz. A Pioneer terméke sokkal inkább a DVD-Video íráshoz kedvez (minden lemeze tud 1x-esen írni), és ha az apró hiányosságokat kiküszöbölőnk a CD-írást terén, akkor könnyedén felülmúlja a Freecom termékét. Így azonban némileg helyrebillen a mérleg nyelve, hiszen egyik termékre sem lehet ráaggatni a tökéletes jelzőt. A Pioneer például olyan DVD lemezeket is megír, amelyek nem feltétlenül voltak jól vissz olvashatók az írás után (nem az író hibájából, hanem a nyersanyag színvonalá miatt). De talán nem kell feltétlenül egymás mellé erőszakolni, mindenképpen összehasonlíthatni a két író, hiszen két egyforma felhasználási igény sincs. A teszt alapján biztosak vagyunk benne, hogy mind a két termék meg fogja találni a maga vevőközösségét. ■ **PPÉTER**



ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■■■

Előnyök: RUGALMAS DVD-ÍRÓ, TÚLÍRJA TÁMOGATTA MŰTÁRA-
NYOK VALÓDAGOS A DVD-LEMEZKÉNTETÉREK, DRAG

8 **FREECOM (NEC ND-1300A)**

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■■■

Előnyök: MINDENÉVŐ DVD-ÍRÓ, RUGASZKODIK DVD/CD/DVD-RW-RA
MŰTÁRNYOK: CD-ÍRÁSBAN VANNAK HIÁNYOSÁGOK

9 **PIONEER DVR-A06**

Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzénőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamilyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékos társakat? Özdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzénőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamilyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésekre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó - játékprogramokkal kapcsolatos - kérdésekre az újság Mentőőv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a **GAM** szócskával (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: **06-20-9000-628**. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen **NEM** emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendszeres SMS-ekért!!!

LÉGY OTT...

te is az SMS falon!

Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kímódérálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzések ha lehet.

Remélhetően sokan igénybe fogják venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@ipma.hu





GRAB ROVAT

Nagy hello mindenkinek!
Megint eltelt egy hónap. Ha még életben vagytok a nyári kánikula után, akkor bizonyára örömmel konstatáljátok, hogy én is kibírtam a meleg ősziak megpróbáltatásait, sőt, a 35 fokos melegben még a Grab rovat aktuális tartalmát is sikerült a billentyűzetbe erőtlenem. Mindenesetre igen magas az egy begépelte karakterre jutó sörfogyasztásom ilyen melegben, ami ugyan vidám munkakörülményeket teremt, de erősen csökkentni a cikk tartalmának szakmai színvonalát. Sebaj, lesz ami lesz. Legutóbb a VCDEasy-t ajánlottam becses figyelemetekbe, mint az elkészült MPEG állományok további gondozására alkalmas programot. Sokan nagyon örültek közületek, hogy egy ilyen hasznos - és bizonyos funkcióit tekintve ingyenes - programot toltam előtérbe a szokásos Nero ajánlás helyett.

FELÍRATOS SUPERVIDEOCD - ELSŐ MÓDSZER.

Sokak álma, hogy a SuperVideoCD lemezekre olyan felirat kerüljön, ami asztali lejátszóban ki és bekapcsolható legyen, mint a DVD-Video filmek interaktív feliratozási lehetősége. VideoCD esetén sajnos erre nincs mód (sokadszorra írom le, hogy nem lehet bemásolni a szöveges felirat állományt a lemeze, az asztali lejátszók és normál VideoCD/DVD lejátszó szoftverek nem tudják ezt használni!), de a SuperVideoCD esetén megvalósítható. A dolog szépséghibája mindössze annyi,

hogy PC-n ezek a fajta feliratok nem jelennek meg (jelenleg egyetlen szoftveres DVD lejátszó sem támogatja az ilyen feliratok kezelését) másrészt sajnos kétféle szabvány szerint rögzíthetünk ilyen jellegű feliratozást az SVCD-re, de hogy az asztali DVD lejátszód melyiket szereti a kétféle lehetséges változat közül, az csak akkor derül ki, ha kipróbálok. Legutóbb ejtettem pár szót arról, hogy miképp épül fel a VCD-re, SVCD-re írt anyag szerkezete. Az MPEG tömörítő által készített (képet és hangot egyaránt tartalmazó, általában MPG kiterjesztésű) állományok valójában már több (alap esetben) kettő adatsátorból állnak, amelyek kis csomagokba szervezve helyezkednek el a fájlban belül. Ha feliratot szeretnénk elhelyezni az SVCD lemezen, akkor gyakorlatilag egy újabb adatsátorral kell bővítenünk ezt a meglévő állományt. Az SVCD-n (és a DVD-Video-n) ugyanis nem szöveges formátumban, nem külön tároljuk a feliratokat, hanem speciális képi anyagként, amely ugyanúgy a lejátszandó adatfolyam egyik csatornáját képezi, mint a képet és a hangot tartalmazó adatsátorok. Ha tehát ilyen feliratos SuperVideoCD lemezt szeretnénk készíteni, akkor a beépítendő feliratot első lépésben erre a formátumra kell konvertálni, majd ezt az anyagot a többi adatsátorhoz kell keverni. Rádadásul itt jön be a képbe a korábban említett tény, miszerint jelenleg kétféle módon lehet az utóbbi lépést elvégezni, hiszen van a Philips féle SVCD felirat-szabvány, valamint a kínai, úgynevezett CVD néven emlegetett feliratozási forma. Összesen négy önálló feliratsátorral helyezhetünk el a lemezen. Ha ehhez hozzávesszük a két lehetséges hangcsatornát, akkor egészen kedvező képlünk alakul az SVCD-ről. Ez nem alaptalan nem véletlenül emlegetik a SuperVideoCD formátumot az „szegény ember” DVD-Videojaként -, de figyelembe kell

venni, hogy minden plusz adatsátorra a videó jelre jutó sávszélesség rovására megy! Tehát ha jó minőségben szeretnénk kétféle hangot és négyféle feliratot tartalmazó SVCD lemezt készíteni, akkor körülbelül 35-40 percnyi anyag írható fel egy 80 perces (700 MB-os) CD-R lemeze. Nem sok, tudom jól, de annak sincs különösebb értelme, hogy borzalmasan ronda minőségben tároljunk el 50-60 percet ugyanerre a lemeze. Ha már elkészítetted az SVCD lemezek alapját képező videó- és hanganyagot, akkor a következő lépés a WinSubMux nevű programmal a feliratokat belekeverni ebbe az adatfolyamba (ezt a folyamatot nevezzük muxingnak, míg az ellenkezőjét - több adatsátorral tartalmazó állományból egy-egy adatsátorra kinyerését - de-muxingnak). A WinSubMux szintén nagyon egyszerű program (magyar alkotójának külön köszönet jár a jó munkáért!), de sajna nem lehet mindenféle szöveges felirat-formátumot megemlíteni vele, hanem speciálisan előkészített formában várja el az adatokat. Akkor van a legkönnyebb dolgunk, ha véletlenül egy meglévő DVD-Video lemezről szeretnénk egy feliratot átültetni az SVCD-re, mert a VobSub programcsomag (korábban már használtuk ennek a programnak a feliratozó filterét a DivX filmek VCD-re történő konvertálásához) kapásból tud a saját formátumából WinSubMux kompatibilis állományt menteni. Ha tehát 45-50 perces szettekre bontva birtokunkban van a forrás videó állomány és az ezekhez passzoló VobSub feliratok, akkor nagyon könnyen készíthetünk feliratos SVCD lemezeket ebből az anyagból. A videó és a hang tömörítése a TMPGEnc program SVCD sablonjával már gyerekjáték (arra ügyeljünk, hogy most nem kell a feliratokat beleégetni a képbe, hiszen külön bekapcsolható formában tesszük majd a lemeze-re!), ha pedig a 45-50 perces szegmensek mellé

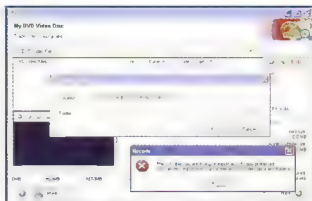


elkészítettük a pontosan illeszkedő VobSub feliratokat is, akkor nyeregren vagyunk! Azért javasolom, hogy a forrás állományokat (AVI, Matroska, stb.) eleve szabdaljuk szét 45-50 perces részekre, mert akkor nem utólag kell majd az egy-egy CD-re jutó SVCD anyag darabolásával kínlódnunk, hanem eleve takaros, pontosan illeszkedő állományokkal lehet majd dolgozni. A mérethez vágott forrásállományok mellé könnyen illeszthetünk VobSub feliratokat, hiszen a VobSub programcsomag „Cutter” és „Joiner” rutinjaival szabadon alakíthatjuk a VobSub állományokat. Ha eljutottunk oda, hogy megvannak a megfelelő MPEG állományok és hozzájuk tartozó VobSub feliratok, akkor a VobSub csomag SubResync részével mentjük el ezeket WinSubMux formátumba. Javasolom, hogy minden egyes lemez anyagát külön-külön könyvtárban dolgozzuk fel, ugyanis – ezen először mindenki nagyon meglepődik – a WinSubMux formátum egy szöveges, úgynevezett script fájlból és számtalan BMP állományból tevődik össze. Gyakorlatilag a script írja le, hogy melyik felirat mikor jelenik meg, a BMP állományok maguk a megjelenítendő feliratok, bittérképes módban – ahogy említettem, itt nem szöveges úton történik a feliratok kezelése. Ha nem vigyázunk, több lemeznyi anyag egy könyvtárban történő kezelésekor a rengeteg BMP fájl miatt hamar káoszba fulladhat a munka. Nos, a WinSubMux kezelése nagyon egyszerű. A program lehetőséget ad rá, hogy egy lemezen akár teljesen is tároljunk a kétféle szabvány szerint készült feliratokat, de tapasztalatom szerint ez nem

nyerő. Ugyanis a legtöbb lejátszó, még ha fel is ismeri valamelyiket a kettő közül, a másik szabvány jelenléte annyira megzavarja, hogy szépen lefagy (vagy egyiket sem hajlandó megjeleníteni). Egy lemezen belül tehát ne keverjük a CVD és a Philips féle SVCD feliratokat. Fontos tudnivaló, hogy a WinSubMux fejlesztése némileg megtorpant és nem tudom, lesz-e hozzá további fejlesztés. Jelen állapotban – ha kisméred – jól használható. Természetesen számos funkcióval lehetne még gazdagítani a szolgáltatásait, de én azt mondom, így is örülünk neki! Vannak ugyan más programok is az SVCD feliratok kezelésére, de ezek kész állapotukban sem annyira gyorsak és főleg nem ilyen jól kezelhetők. Legközelebb kitérünk egy másik módszerre is (szöveges feliratok WinSubMux formára konvertálása) és tovább boncolgatójuk majd a feliratok SVCD-k rejtelmeit.

NERO 6 - ELSŐ TAPASZTALATOK.

A Nero 6 program megjelenése nem éppen úgy ment, ahogy azt elvárhattuk volna a fejlesztők eddigi munkássága alapján. Sajnos kapásból csúsztak egy hetet, majd még egy kicsit – segítségükre legyen mondván, hogy a csúszást elszennvedett európai változat némileg többet tud, mint az időben piacra dobott amerikai verzió. Mindenkit lebeszélnek róla, hogy a megjelenés előtti hetekben elterjedt 6.0.0.0 verziószámú változatot használja, ugyanis azon felül, hogy illegális – de hát ki vagyunk én, hogy itt papoljak erről –, ráadásul még rengeteg hibát is tartalmaz. A hivatalos kiadott 6.0.0.9-es sem sokáig tartotta magát, a cikk írásakor jelenleg a 6.0.0.11-es változat pörög a gépemem, ez egyébként stabil és megbízható – legalábbis nálam. Fontos tudnivaló, hogy a teljes programcsomag kipróbálásához három telepítőt is le kell tölteni, ugyanis a megújult alkalmazás teljes tudását csak Nero MediaPlayer és a NeroVision Express programokkal együttesen lehet igénybe venni. Mit tud az új Nero? Kicsit szebb lett. Ennél fontosabb, hogy

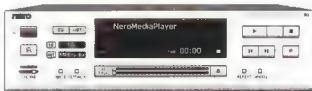


úgy tűnik, hogy az előző változatok bosszantó problémái megszűntek. A Nero 5.5.x.x alatt egy sok – több száz vagy inkább több ezer – állományt tartalmazó adatelemzés írás előtti összerendezésekor hajlamos volt fejre állni a program. Ez az én gépemem megszűnt, sok állomány összerakosgatása is simán megy. Jelentősen bővültek a program multimédiás szolgáltatásai. Nagy meglepetésre egy olyan programcska is helyett kapott az európai Nero csomagban, ami penge-ellen táncol az egyre szigorodó szerzői jogi törvények miatt. A Recode program ugyanis a DVD-9 (azaz egyszéles, de kétrétegű, tehát 4.7 GB-nál nagyobb) formátumú DVD-Video filmet újratömörítésében, DVD-5 formába öntésében segítkezik. Magyarán a CloneDVD, a DVDShrink, a DVD2One és az InstantCopy programokhoz hasonló – mondjuk ki – DVD-Video másoló szoftver. A program nem hajlandó gyári CSS védelmet tartalmazó DVD-Video filmek közvetlen feldolgozására, de ugye nem kell mondanom, milyen könnyű ezt a lépést valamilyen másik programmal megtenni, azaz a lemez tartalmát a védelemről megfosztott állapotba hozni. Hogy mennyire fognak rámozdulni a törvények az ilyen képességű programok forgalmazására, majd számunkra is kiderül a – nem túl távoli – Európai Unió időben. A Recode egyébként még nagyon gyerekcipőben jár – hivatalosan is béta besorolású – és az első tapasztalatok szerint ugyanúgy a minőség rovására spórol a gyors feldolgozás kedvéért, mint a már említett, hasonlószínű film-klónozó programok.



kezelebb, gyorsabb, kicsit ésszerűbb a menüpontok felépítése – bár az image fájlok felírására lehetne már egy külön project, mert sokan eddig sem találták meg a File menüpont Burn image opcióját, de most aztán végképp kereshetik. Elárulom: a Recorder menü alá költözt, hehe. A kezelebb és gyorsabb úgy értendő, hogy ugyanezen a gépen a Nero 5.5.x.x változatok nekem többet gondolkodtak a betöltődés során és egy-egy új project nyitásakor.

A megújult multimédiás képességek nem merülnek ki a Recode programmal, maga az alapprogram is sokkal többféle szűrőt tartalmaz a különböző formátumú video- és audio állományok feldolgozását elősegítendő. Sajnos az ingyenesen kipróbálható Nero 6-os legtöbb újszerű szolgáltatása regisztráció hiányában nemigen élvezhető ki, az újabb segédprogramok legtöbbje el sem indul, ami azért bosszantó lehet ilyen természetes letiltések után. Legközelebb folytatjuk. ■ PÉTER



HARDVER FÓRUM

Sziasztok! A múltkor cikkben tesztelt alaplapokan az új D1 steppingű Pentium 4 processzor szerepelt – igen jól. Nos, ez az utolsó 0,13 mikronos technológiával készült P4, rövidesen jön a Prescott, amelyik már a 0,09 mikronos technológia gyümölcse. De mit is jelentenek ezek a nagyon kis számok? A processzorok sok-tízmillió tranzisztorból épülnek fel, de rémlelem, senki nem képzeleli, hogy hagyományos, háromlábú tranzisztorokat zsúfolnak be a fémkupa alá. A processzort alkotó tranzisztorok már szinte atomi szinten foglalnak helyet a szilíciumlapkán, azonban az elektromos összehuzalozásukat meg kell oldani. Nos, ezeknek a huzaloknak a szélessége a 0,09 mikron. Miért célja a gyártóknak a minél kisebb csíkszélesség? Ennek két oka is van: egy műszaki és egy gazdasági. Műszaki szempontból a kisebb csíkszélesség kisebb processzormagot eredményez, kisebbek az elektromos veszteségek, a szórt kapacitás stb. Viszont a kisebb processzormag hűtése nehezekebb, hisz az adott hőt kisebb felületről kell elvezetni. A processzor tápfeszültség-ellátását is nagyon

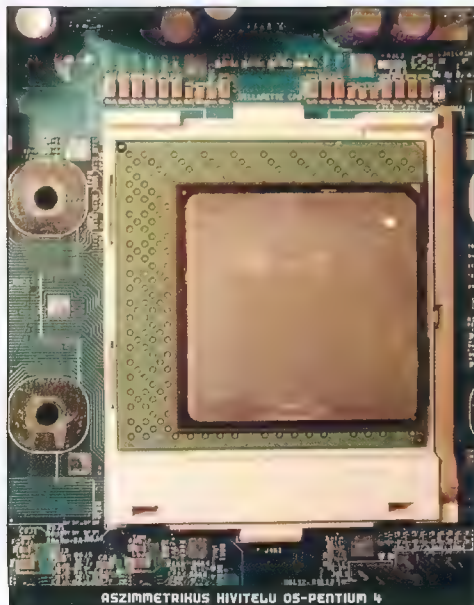
gondosan kell megtervezni, hiszen ezeken az igen vékony vezetőrétegeken több tíz amper áram folyik. Nem véletlen a 478 processzorláb, ezek többsége a tápfeszültséget, illetve a földet biztosítja a processzornak, hiszen a terhelést meg kell osztani a hajszálvékony vezetőrétegek között. Eme sok nehézség ellenére nem kell sajnálni a gyártókat, mert most jön a gazdasági ok. Egy adott átmérőjű szilíciumostyárol a 0,13 mikronos technológiával kinyerhető volt X db processzor. A 0,09 mikronos technológiával viszont 1,44 X processzor nyerhető ki, ami 44 százalékos többletet jelent. Vagyis a technológiai fejlesztés – megfelelő minőségű, megbízható termék esetén – viszonylag rövid időn belül megtérülhet.

Mielőtt részletesebben kitérnék a D1-es Pentium 4-re, erre az új tuningbajnokra, tekintsük át röviden a Pentium 4 processzorok történetét; neveik sorra: Willamette és Northwood.

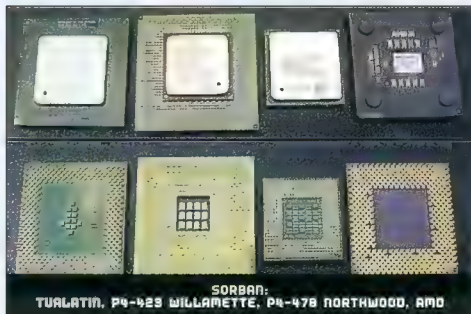
A legelső Pentium 4, a nagyalakú, 423 lábú óriás Willamette 2000 novemberében jelent meg, 1,4 és 1,5 GHz-es órajellel, meglehetősen furcsa, aszimmetrikus tokozásban.

Ezt 2001 januárjában követte a már jól ismert, középre szerelt változat, még mindig nagyméretű tokozásban, 423 lábbal. Ennek a tokozásnak az élettartama nagyon rövid volt, hiszen még 2001 júniusában megjelent a mai napig is

használt, kisméretű, 478 lábú Pentium 4, aztán 2002 januárjában piacra kerültek a mai napig különféle órajellel gyártott Northwood magos procik. A processzor belső technológiája azonban ennél sokkal többet változott. A Willamette még 0,18 mikronos technológiával készült, és 1,75 V-os tápfeszültséggel üzemelt. Az igazi változást nem a tokozás, hanem az új, 0,13 mikronos technológia, valamint az alacsonyabb tápfeszültség jelentette a Northwood processzorok esetében, és a teljesítmény is javult a 256 kb-ról 512-re növelt másodlagos cache-memória következtében. Az SSE2 utasításkészlet főleg a multimédia-alkalmazásokban bizonyult nagyon hasznosnak, a már sokat emlegetett hyperthreading pedig jelentősen megnövelte a processzor teljesítményét. Ezzel el is érkeztünk a D1 steppingű, C jelű Pentium 4 sorozathoz. A processzorok 2,4, 2,6, 2,8, 3,0 és 3,2 GHz-es kivitelben kerülnek forgalomba. Közös jellemzőjük, hogy 800 MHz-es belső órajelen futnak, valamennyi támogatja a hyperthreading technológiát, és tápfeszültségük a terhelés függvényében változik. Ez utóbbinak feltétele természetesen a megfelelő VRM-mel – Voltage Regulator Module – ellátott alaplap. Alacsonyabb terhelés esetében a procit utasítja az alaplapot az alacsonyabb tápfeszültség szolgáltatására, és mikor a terhelés megnő, a tápfeszültség is megnövekszik. Ez a változás nagyon jelentős, 1,475 V és 1,525 V között történik, és a másodperc milliommód része alatt megy végbe. Ezért egyre fontosabb a nagyon jól megtervezett, többfázisú alaplap tápegység valamint a kiváló minőségű elektrolitikus pufferkondenzátorok alkalmazása.



ASZIMMETRIKUS HÍVITELŰ 05-PENTIUM 4



SORBAN: TUALATIN, P4-425 WILLAMETTE, P4-478 NORTHWOOD, AMD

Még szőlünk egy szót a processzorok terén alkalmazott betűjelölésről is. A – Northwood mag, 400 MHz belső órajel, B – Northwood mag, 533 MHz belső órajel, C – Northwood mag, 800 MHz belső órajel. Az egyes típusokon belül helyezkednek el a különféle steppingek – lépcsők –, melyek az adott sorozaton belül a technológiát fejlesztéseknek, változásoknak megfelelően követik egymást. Senki ne gondoljon óriási különbségekre a steppingeken belül, a gyártó az eladott darabszám és az eltelő idő függvényében kapott felhasználói visszajelzések, illetve saját tesztek lezúrt tapasztalatai alapján módosítja a gyártási technológiát, esetleg apró áttervezéseket hajt végre a processzoron.

A Pentium 4 skála idej tuningbajnoka minden kétséget kizáróan a 2.4C. Miután a C sorozat tagjai – a 3,2 GHz-es kivételével – szinte egyszerre jelentek meg, könnyen kitalálható, hogy egyazon gyártósoron, egyazon technológiával készült processzorokról van szó. Amíg eddig az órajel szerinti növekedés hónapokat vett igénybe, addig most egyszerre jelent meg egy sorozat majdnem valamennyi típusa. Mit jelent ez? Azt, hogy tulajdonképpen minden processzor azonos maggal, azonos szilíciumlapkáról kerül le, tehát elvben egyformák. Miért mondom, hogy elvben? Azért, mert a gyártási tapasztalatok azt mutatják, hogy a korai alkú szilíciumoszkópoképről kikerülő processzormagok jobbak, mint az adott osztályozású kikerülő. Ennek bizonyára vannak technológiai okai is, de ezt a gyártók hétköpcséses titokként kezelik. Tehát ott tartottunk, hogy a C sorozat valamennyi processzora teljesen azonos maggal készül, és csak a tesztelés során fog eldőlni, milyen órajelen kerül majd forgalomba. Igen ám, de az igény nagyobb az olcsóbb piaci szegmensben, az alacsonyabb órajelű processzorok viszonylatában. A gyártó tehát fogja magát, és a jobb processzorok közül is tokoz, csomagol, és elad alacsonyabb órajelű példányokat is. Erre a legjobb példa a 2.4C dobozos változata. Azért hangszóló, hogy dobozos, mert még szóba nem volt ekkora különbség dobozos, illetve OEM, azaz tálcás processzorok között. A 2.4C dobozos változata könnyedén futja meg a 3 GHz-et alapfeszültségen is, kiváló minőségű memóriával, jó alaplapban, és nem utolsá sorban kiváló hűtés – a 3,5–3,6 GHz is elérhető. Ez a processzor még kevésbé lépked jobban a megemelt tápfeszültség hatására, mint az elődök, tehát legfeljebb 1,65 V-ot szabad neki adni, mert elfőlt sem megy jobban, viszont eszemelen melegsik. A gyán hűtés a tuninghoz semmiképpen sem elegendő, még akkor sem, ha a borda aljáról leszedjük a fekete anyagot, és szilíciumpasztát használunk. Ehhez a processzorhoz mindenképpen ajánlatos valamelyik 3 GHz+ processzorhűtés beszerzése. Alapárjelen, alapfeszültségen a gyári hűtés természetesen elegendő, de a

szilíciumpasztás ekkor is erősen javasolt. Hogy félreértés ne legyen, nem azt mondtam, hogy MINDEN dobozos 2.4C fog menni 3,6 GHz-en, csak azt mondtam, hogy a dobozos változatok között SOKKAL több a tuningbarát processzor, mint a tálcások között. És hogy mi kell a jó procin kívül a sikeres tuninghoz – nos, ez a következő bekezdés témája.

Az elmúlt havi cikk megjelenése óta rengeteg kérdést kapok a kétszatosnás DDR memóriát támogató i865 alaplapokkal kapcsolatban. Ez nem véletlen, mert a kiváló ár/teljesítmény viszony, valamint a jóval drágább i875 családdal közel azonos teljesítmény miatt sokan szánták – szánják rá magukat arra, hogy vagy vásároljanak, vagy pedig régebbi alaplapjaikat cserélik le. Főleg az alaplapcsereőlőtől érkezik a kérdések. Nos, a leggyakrabban ismétlődő kérdésekre igyekszem most válaszolni. Ez az alaplapcsalád felszűrt kompatibilitás. Ez azt jelenti, hogy kifogástalanul működik a régebbi Intel Pentium 4-es processzorokkal, de csak a Northwood sorozattal: Celeron 2 GHz-től felfelé és az összes Northwood magos P4 1,6 GHz-től felfelé. Teljesen mindegy, hogy a processzor órajele 100, vagy 133 MHz, simán elszalad pl. az Abit IS7-ben. Hasonló a helyzet a memóriákkal is. Bármilyen DDR memóriamodul, 266-ostól felfelé megy az alaplapban, akár úgy is, hogy csak 1 db-ot használunk. Ilyenkor a kétszatosnás memóriavezérlés természetesen nem működik, hiszen csak az egyik memóriacsatornát használjuk ki, de ettől még a gép kifogástalanul üzemel. Aki anyagilag nem tudja megoldani egyszerre az alaplap- és processzor-memória cseréjét, nyugodtan csinálja részletekben, kezdeti az alaplappal. Ez melegen ajánlott annál is inkább, mert meg nem erősített hírek szerint az Intel a következő generációs i865-ös chipsetben lehetetlenné fogja tenni a PAT használatát. Bár a fene se tudja, nem volt ez rossz reklám, mert ugye a haszon azonos, ha eladnak kb drágább 875-ös chipsetet, vagy ha eladnak a jó teljesítmény miatt kelendő 865-ös chipsetetől kétszeres mennyiséget.

Jönnek a kérdések azoktól is, akik már egyúttal használnak az új alaplapot, a 400 MHz-es DDR memóriákat és a 800 MHz-es processzorokat is. Röviden, de valóban: a D1 stepping Intel P4-ek 2.4, 2.6, 2.8, 3.0 példányai már 800 MHz-es belső órajellel működnek, amit a külső, 200 MHz-es órajel négyeszeresével állítanak elő maguknak. Ezt a belső 800 MHz-et sorozzák tovább – szintén a processzoron belül – a névleges órajel mértékére. Egy 2,4 GHz-es processzor tehát valójában 3x800 MHz-en megy, bár a biosz induláskor 12 x 200 MHz-et ír ki. Ebbe mi beavatkozni nem tudunk, a mi dolgunk az, hogy az alaplap bioszában beállítsuk a 200 MHz-et, a többi a proci intézi. És itt jönnek a gondok, fő-

leg tuning esetében. A szűk keresztmetszet a memória, hiszen a 400 MHz-es DDR memóriák attól 400 MHz-esek, hogy a névleges 200 MHz-es órajelét duplán használják ki. Ezt képzeliük el úgy, mint mikor valaki a lépcsőkön nem egy-sével lépked, hanem kettesével veszi azokat. Ott tartunk tehát, hogy van egy 2.4-es, 800 MHz-es procin, és tuningolni szeretnénk. A kommersz, nem kimondottan tuningcélokra gyártott 400-as memóriák nem tűzoltott tuningbarátok: ha van bennük +5 százalék, az már jónak mondható, de akkor még mindig csak 210 MHz-et állíthatunk be a procinak, ami nem nagy tuning. Az igazi tuning úgy 250 MHz körül kezdődik, ezzel már elértük az áhított 3 GHz-es határt. Igen ám, de a memóriák nem megy 250 MHz-en... Mi a teendő? A varázsszó az aszinkron memóriavezérlés. Ez azt jelenti, hogy bizonyos határok között van lehetőségünk a processzort gyorsabban, a memóriát lassabban hajtani. Az Abit alaplapban erre két lehetőségünk van: a 3:2, vagy az 5:4. Ha a processzor órajelét vesszük alapul, akkor a memória az első esetben a processzor órajelének 2/3-án, a második esetben pedig a 4/5-én fog működni. Nézzünk egy egyszerű példát, az előbb említett 250 MHz-es órajel esetében. 250 MHz a procinak, ennek 2/3-a a memóriának: a memória 167 MHz-en fog menni, ami bőven a 200-as névleges határ alatt van. Két választási lehetőségünk van: visszküldjük a proci órajelét – ha hagyja, vagy megnézzük a 4/5-öt, amely éppen a 200 MHz-es névleges órajelét adja ki. Miután ezek a proci kiválasztott tuningolhatók – ahogy erői már feljebb esett szó –, érdemesebb inkább a processzor órajelét növelve megközelíteni a memória határát, ami esetünkben: 3:2-es állásban – 275 MHz, hiszen a 183 MHz a 275 MHz 2/3-a. Ez 3300 MHz-es processzor-órajelét jelent, és elképzelhető, hogy a memória gyorsabb beállításokkal is menni fog. Tuning előtt mindenképpen állítsuk az összes memóriá-elérési időzítést a leglassabbra – ezek a nagyobb számok, az AGP/PCI-t pedig fix 66/33 MHz-re. Aki ennél többet szeretne, annak megint csak két választása van. Vagy beszerz Corair, OCZ stb. tuningmemóriákat – ezeket árulják kimondottan dual-alaplapba, párosával csomagolva –, vagy magasabb induló-órajelű processzort vásárol, én az utóbbi hlvé vagyok. De ha valaki rá-szánja a pénzt, és tuningmemóriát vásárol, az valami elképesztő teljesítményt kap cserébe. Én, mint a rambusz megőződéhes hlvé mondom ezt akkor, mikor egy jól kihatott dual DDR rendszer szerencsés kézzel választott, nagyon memóriasávszélesség-igyes procival 7000 körüli Sandra memóriatesztet produkál. Ez az első platform az i865 óta, amelyik valóban felül-tudja múlni a még ma is ütőképes rambuszos rendszereket. Uff... ■ OLD MAN

megölték Illidant, meghogy Furion-ból Malfurion lett a hűlse kosavai együtt utolam! Ehh ennyi na csá Joska
Tudom, hogy nem az én dumám, de: én kérek elnézést.

PONTOSKÁHBA SZEDETT HÉRDÉSEKKEL TE-
 LELÉVŐ LEVÉL, AMI MÁR RÉGEN VOLT, PEDIG
 SZERETÜNK, DE TÉNYLEG. Csá Brazii! Hogy
 smint??? Nagyon jó az újság!!! satöbbi. 1. Nem
 tudod megadni a 2003/7 levorban a lány meg-
 mondja elmicimé? 2. Nem lehetne valami jó
 pörgős (unreal tournament féle) FPS játékot? 3. Te
 tudnál valami jó de lehetőleg időszámítógéphez
 való botkormányt ajánlani ??? Tegyl be a
 levorba mert minden Gamer magazinom gyűrdés
 nélküli megvan!!! Na csak ennyit akartam !!!!
 Űdvözléttel: ■ DIZNER

**1. Nem. 2. Nem. 3. Nem. 4. Nem. Ja, már
 mindegy.**

NVELVÖZVÉLÉS ALROVAT. Eszperente nyelven
 kellene elfecsegnem neked erre levelet, de nem
 teszem, s nem fecsegek. Le kellene verjek. De
 nem teszem meg. Megkegyelmezek az egyszer
 (lehet nem merem?) Mentem: Eszperente Mester
 Ne menjek?
De.

STÁBFOTÓ ÉS SZOBOR. szia brazii! Már többször
 említettél, hogy a gamonline-on van valahol
 stáb foto. HOL? Nagyon kéne mert kép nélküli nem
 tudok szobrokat csináltatni! Piz irid meg a pontos
 helyét!

Íme a pontos hely: Nem tudom az
 mennyivel visz előre, de remélem tudtam
 segíteni. Biztosan kellene ezek a szobrok?
 Messze földön híres személyiségekből adó-
 dón nagyon ellene lennének ennek a dolog-
 nak. Annnyira, de annyira nem szeretnék, ha a
 Hősök teréről elszállítanák máshová ele-
 nik szobrait csak azért mert már minket
 akar a tömeg ott látni. Komolyan, nekem
 tetszik a Hősök tere úgy ahogy van. Megér-
 ted, ugye?

ÉLETJEL. Szewwaa, Brzzzzzzzz!!!! Hajnali 3/4 2-
 kor gondolt egyet órási méretű és agyonbarázdált
 agyam, és úgy döntött, hogy üzenetet küld ujjakban
 végződő csápjaimnak, hogy ptyögjenek egy leve-
 let. Neked. Jó, mi? **(Lehet más véleményem?)**
Braz Képzeld el, hogy nagy baj van! Agyam (amely
 mint említettem, nagy és barázdált) felfogott vala-
 mit a látoidegek által küldött információkból, me-
 lyet az a két bogyó érzékel az orrom felett. Ponto-
 sabban semmit sem, mivel NEM láttam (könny-
 cseppenik le a barátú társaságom arcán) az augusztu-
 szi Gamert! Ez miért lehet? Talán egy gonosz ufffó
 rátkodott egy icike-picike 273.24 tonnás meteo-
 róbogyót? Erre gondolni sem merek! Lácci tegyél be
 a LevRovba, mert csak így tudok meggyőződni arról,
 hogy ottléti Köszi! ■ L BANDER

Kejne pánik, megvagyunk, jói vagyunk, okos-
 csak vagyunk, szépek vagyunk, lyesmik.
 Semmiféle úró nem dobálók íttal semmi-
 vel, a valóság ennél sokkal rézesebb, lye-
 nek lehetnek az okok, mint: 1. Lusta voltál és
 nem mentél el az újságoshoz megvenni.
 Ez egyes, irid be az ellenőrződés. 2. Elmen-
 téi az újságoshoz, de nem volt már Gamer.
 Ez nem csoda, ugyanis vizsik a népek mint a
 cukrot, marha jó újság, nem is csoda. Vi-
 szont egyre nagyobb bajok vannak az utcai
 terjesztéssel ami nem rajtuk múlik és nem
 csak mi vagyunk az egyedüliek akik szen-
 vednek tőle. Tessék szépen nyomatékosan
 kérni az újságos bácsitól a Gamert, majd-

csak szerez valahonnan. Ha meg nem akkor
 azzal jártok a legjobban, ha előfizettek de
 iziben. Nem győzőm hangsúlyozni, hogy csak
 jól járhatok vele: olcsóbban kapjátok az új-
 ságot, biztosan kaptok újságot, és minde-
 nek felett elmondhatjátok magatokról, hogy
 Gamer előfizetők vagytok. Az meg már vala-
 mi, nem? Tényleg, miért is nem fizettél még
 elő? Na hozd ki az ellenőrződöt, ez marha
 nagy káró. Csakket küldjék?

TÖRD(ELÉSI) PROBLÉMA. Űdv! Gyanitom, hogy a
 törd a felolós az szövegek beszerkesztéséért az új-
 ságha, úgyhogy üzenem neki: hibázott! A 2003/4
 -es számban a mentőív rovatban van egy beke-
 zés a Thief The Dark Project-el kapcsolatban - azt
 én írtam, de az aláírásom viszont átkerült a Mafias
 bekezdéshez! Ez végzetes hiba, hatalmas fektés
 pont jár érte. Azt csak a jó kedvemnek köszönhet,
 hogy nem küldtem rá a kommandókat... Szal
 Braz, mond meg nek, hogy most megúszta, de
 legközelebb nem lesz ilyen szerencsés ... :) Amúgy
 jó a újság, meg a levor is ... :) ■ JBZ UV: Ez az
 aláírás a helyén legyen! :):D

**(Csak az ügyvédem jelenlétében vagyok
 hajlandó átvenni a fekte pontot!)
 UV: Csak aki dolgozik az hibáztat. Én dol-
 goztam, ez volt a hiba - a törd.)**
 Nem, nem, nem és nem. Egy ilyen problémát
 nem lehet egy fekte ponttal ellátni. Ez
 ugyanis fontos, nagyon fontos, rettenete-
 sen fontos. Egy feketeponttal ez nincs la-
 tudva. Igenis küldjed a kommandókat, majd
 összeverem mindjárt a fejét én magam, jól.
**(1. Nem a te söröd. 2. Ha igen, akkor sincs
 semmi közöd hozzá. 3. Nem te vagy a párom.
 4. Kussolj! - a törd.)**

NVEREMÉNY. Hello! Örömlöm levélbe foglalom:
 múltkor számlán gondoltam 1et, és kettő lett be-
 lőle! Vettem nyílt levelező lapot a postán (kb.
 8ft/db) és az összes nyeregményjétekre bekuldtom
 a választ, és NYERTEM, méghozzá 2-ón is! THX
 GAMER! (láttam a képet rólatok, szédült
 társaság... :) ■ PATIK FERENC

**Gratulálunk! Na látjátok népek, nem is nyu-
 lom le mindig az ajándékokat. :)**

PÁLVAVÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ. Na szveaz
 Brazil. Tudom, hogy a jelenlétező a főiskre/egyet-
 mekre még odobb van, de már most hasznos lehet
 egy tanács azoknak, akik ez előtt állnak. Én spec.
 a BME-t csak azért jelöltem elsőként, mert fater
 olyan botrányt nyomott volna, hogy a ház szétesik.
 Egyébként oda akartam a legkevésbé menni. Meg-
 jelöltem még az SZTE-t, oda akartam menni. Na
 most a lényeg: FELVETKE A BME-RE, AZ UTOLSÓ
 HELYE, AHOVA MENNÉK. Tudom, hogy ez az így
 járás tipikus esete, de 1 jó tanács azoknak, akik az
 idén fognak jelentkezni: SOSE jelölj meg olyan is-
 kolát, ahoval TE (vagyis ne a család, etc...) sosem
 mennél, mert megszívod, mint a torkosborz (meg
 én).Csak ennyit akartam, amúgy király az újságo-
 tok. Joe UV: ha netán leközbőlnétek, inkább név
 nélküli tegyétek. Kösz

Ehhez nem is tennék hozzá semmit, tessék
 szépen megfontolni mindenkinek és okosan
 dönteni. Nem akarok atom gyenge közhe-

lyekkel dobálózni, de az mégiscsak teljesen
 igaz, hogy magatoknak tanultok, és nem
 másért meg másnak, és még az is lehet,
 hogy az életben olyan dolgokat fogtok csinálni
 mint amilyen iskoláiba jártatok. Néha előfor-
 dul.

MENTŐV EXTRÁ. Olyan kérdés lenne ami
 tényleg gagy: Te tudnál nekem íráni azokat a há-
 tarokat ami után új figurát kapok? na meg hogy mi-
 lyet! Előre is köszönöm! KIRÁLY A GAMER ES AZ
 OLDAL IS!!! ■ CS. TAMÁS
 ÖÖÖÖÖÖÖÖ, IZÉÉÉÉ.

MEGVÁLÁSODÁS. Ne tudjátok meg mit éreztem
 amikor végre előfizettem az újságra és észre ve-
 sztem hogy a Broken Sword 2 a teljes játék.
 Legszívesebben azonnal írtam volna egy levelet
 nektek hogy menjetek abba a jó édes bűdös
 nagy...hogy van képetek ilyen óségi játékokat lea-
 dni. De aztán rá vettem magam hogy bele nézzek,
 és mit látok?

Első ránézésre kicsit pixeles de aztán kirazóldik
 az a gyönyörű rajzfilmeszerű grafika. Nagyon tet-
 szett benne az a sok fejtörő is (végre nem csak
 frageket kell szerezni). Rég nem láttam ilyen já-
 tékot ami képes ennyi időre lekötöni. Manapság
 ugyanis mindenki a kinézetre megy. A meg meg
 nem jelent játékokra is azt mondják hogy vegyék
 át a játékokat mert szépen néz ki. Amikor meg elé
 ülnék vele játszani kiderül hogy a játékelmény
 nulla. Persze tisztele a kivételnek, na és persze
 nektek hogy képesek voltatok annyit szép napot
 várásolnoki nekem ezzel a gyöngyszemmel. ■ SZÁ-
 ZÓ TAMÁS

Ugye, ugye. Elég sokan vagytok azzal úgy,
 hogy megjátjátok az aktuális teljes játékokat,
 meg a gépígyényt, esetleg a kiadás dátumát és
 már dobjátok is félre, mert az csak vacak
 lehet. Pedig mint a teljes példa is mutatja ta-
 lán megéri kipróbálni, hátha bejön. Mi baj-
 tok lehet? Max játszatok egy marha jót egy
 régi játékkal. :)

SZABADJÁTÉK. Hi Braz! Az Enemy Territory tén-
 leg önálló játék? Ingen leltöhető? Honnan?
 Szvea: ■ CIGAR

Igen, az EF tényleg egy teljesen önálló játék,
 szabadon leltöhető és nem kell hozzá az
 ad Wolfenstein es. Meg is adok mindjárt
 két címet ahonnan leszedhetitek:
games.activision.com/games/wolfenstein,
www.3dgamers.com/games/wolfenstein,
 tetőzés vagy sebesség szerint válasszatok.
 Van Windows és Linux kliens meg szerver
 is. Azt mindenképpen jó ha tudjátok, hogy
 ez csak multiplayer játék, bár annak állító-
 lag nagyon jó, például van multiplayer
 campaign és a karakterek xpt is kapnak. A
 csak multi mivelta az oka amiért nem ke-
 rült fel a CD mellékletünkre, de ha komoly
 igény jelentkezik rá akkor LaWMAn kollé-
 gát megfűzöm, hogy passzirozza fel vala-
 hogy.

ZÁRÓRA. Szvea Braz. Amúgy meg már este van,
 úgyhogy akkor jóccaká. Ennyi!
 Eppen én is valami lyesmit akartam monda-
 ni, finoman utalva ezzel arra, hogy ideje é-
 zékeny búcsút venniük egymástól. Legyetek
 erősek és vészeljétek át a szeptemberi is-
 kolakezést, bírtjátok ki a meglehetet, ly-
 geteket nagyon jók vagy ne, hizzatok szépen
 tovább jó nagyra, és természetesen éljenek
 a csajok. Pusszantás mindenkinek, jövő hó-
 napban megint lesz valami.
 ■ BRAZIL@IPNA.HU

Ehavi gyöngyszemek...

MIKOR JELENIK MEG A JEDI ACADEMI A KOTOR? SZOMBAT SANDOR

A Jedi Academy várhatóan szeptember eleje, a KOTOR pedig 2004 tavaszán.

SMS BOMBAAAA!!!

SEX BOMBAAAA!!!

Szász Brazil! Te milyen sört szeretsz! Ketnen Jack

Finomat, csapoltat. :)

HOL TUDOM MEGVENNI A MORROWIND: BLOODMOONT? MENNYIBE KERÜL? FARKASTESTVER@FREEMAIL.HU, ES MI KELL HOZZA? FARKASTESTVER

Az alap Morrowind kell hozzá, kb. hateres forint.

HELLOHA FELRAKOM A DIRECTX 9.0-AT AKKOR A 8.1-ET MAR NEM TUDOM VISSZARAKNI?

Nem, csak a windows újratelepítésével. (Van rá nem gyári uninstaller.)

HI ALL - A MINAP KEZDTEM EL A GHOST MASTER-T JO LENNE HA FELPALKOLNATOK A MAGYAROSITASAT A CD-RE HA LESZ. THX BLACKFOX

A magyarisítás ügyében a rovat vezetőjének ír levelet. Ide: lawman@ipma.hu

HOL TALÁLHATÓK AZOK A STÁBFOTOK??? GANXTA B JÓ KÉRDÉS. :)

HONNAN SZEDHETEM LE A POKOLI SZOMSZEDKOKAT?

Tipp: Egy szoftverbolt nevű helyen juthatsz hozzá...

HELLOIMIKOR LESZ MAR VALAMI AUTO SZIMULATOR? PL:RALLY TROPHY,COLIN MC RALLY 2! JO AZ UJS. DE LEHETNE TÖBB ROVAT A CD-NIUDV

Reméljük a következő havi teljes Játékunk minden igényedet kielégíti :)

HELLOSZTOK CSAK AZT SZERETNEM MEGKERDEZNI HOGY LESZ-E A KOZELJUVOBEN MEG EGY AUTOS SZIMULATOR? EGYEBKENT SIRALY A LAP! ZSOLT

Nem is tudom, talán nézd meg mi lesz a következő teljes Játék...

HEPPY BÖRZDAY TUDJÚ, GAMER MAGAZIN! EL SE HISZEM, HOGY MAR 1 ÉVES A GAMER. SOK SIKERT TOVJBRA ISI ADIOS, TOVJBBI JO SZERKESZTÉS. SMS BY TÉBANYAI RADIR MANI

Köszli :)

HELLO! MR ZOLEE VAGYOK MEGVETTEM AZ AUG-I GAMERT ES AZT SZERETNEM MEGTUDNI HOGY MIKÓ SZÜNT MEG A DIABLO2 ROVAT? ES BESZERKEDHEM VHONAN FULL ROVATOT?

A rovat a 2003/ 4-es számban volt utoljára. Az előző részeket természetesen az ezt megelőző korongjainkon megtalálod.

KERDESEM A TRAINAL KAPCSOLATOS VAN A m8001 cdp (NOHAB MOZDONY) FILE MEGSZERETNEM KERDEZNI HOGY MIT KELL CSINALNOM EZZEL HOGY BENNE LEGYEN A JATEKBA

Mivel a Trainz csapat éppen nincs kéznél, ezért csak azt tudom javasolni, hogy fordulj hozzájuk a kérdéseddel. Az e-mail címüket megtalálod a Trainz rovatban a CD mellékletben.

KIRALY AZ UJSAG! OLD MAN: MIÉRT CSAK INTEL-ES CUCOKAT TESZTEL SZ. A HARDVER FORUM LEHETNE HOSZABBI! OLD BOY

Az üzenetet átadtuk neki...

HI SEGITSEGET SZERETNEK KERNI TOLETEK AZ ALABBAIKBAN. ELAKADTAM A LIFTBEN. JELENLEG A 2. ES 3. SZINT KÖZÖTT VAGYOK VAN ITT MEG EGY ROSSZARCU EMBE

A félbemaradt mondatból ítélve túl hangosan gondolkodtál :), a segítség már késő, a fekete szék mekkora legyen?

HELLO! A SPUNTER CELL-HEZ TEGYETEK MÁR BE VEGIGJÁTSZÁST!! ELŐRE IS KÖSZ FALCONI

A CD-n az extra/leírások alatt megtalálod.

ELADO ALIGHASZNALT DUPLAFELNIS, 4 HENGERES, TORZSKÖNYVEZETT, OSSZKÖZMUVES PORCICA 30 SZAZALEKOS HÍVAVAN EGY KIS PROBLEMAM.CIKIRO SZERETNEK LENNI DE

Mi nem kérjük, köszli. Esztog valaki befogadná? Ha igen, írjatok a ggo@ipma.hu címre, jellege adott.

LÉTÉZIK GB A EMULÁTOR VIKI

Igen, létezik.

A VZ E-MAIL CÍMÉT MEGSÜGNÁTOROK LÉCI?

AZ ÚJASG ELEJÉBEN, A KÖZREMÜKÖDŐKNÉL MEGTALÁLOD, ha mégsem, akkor vztolt@ipma.hu

MIKOR JELENIK ME AZ AGE OF EMPIRES 3?

Azt mi is szeretnénk tudni.

MIKOR RAKJATOK FEL A CEDERE A POSTAL 2 PATCH-ET? LOVEBIRD

Most nézd meg!

HIVAVAN EGY KIS PROBLEMAM.CIKIRO SZERETNEK LENNI DE NEM TUDOK MIROL IRNI MERT MIRE MEGSZERKEZ EGY UJ JATEKOT ADIGRA TI MAR TESZTELJETEK.MIT TEGYEK? DEPIR NEM GOND, PRÓBÁLKIKET BÁRMELYIK JÁTEKÓRI ÍRHAT SZ, AKÁR JÓVAL RÉGEBBIRŐL IS, AZ HOGY MI ÍRTUNK-E RÓLA, NEM FONTOS.

Ha kész a munkád, küldd el a Lilynek, Ide: lily@ipma.hu

CSUVIDÁZOM AZ EGÉSZ BANDÁT! HÁ TJUTEK A LEGJOBB MAGZIN A WORLDON! CSAK A FULLGEM LEHETNE MEG ÜTÖSEBBI ÉLJEN A GURU! BANZÁÁÁ!

Banzái!

NAGYON YO A STAR WARS JEDI ACADEMY IRJATOK VEGIGJÁTSZAST, MERT MAR VEGIGVITTEM L_3C500

Mmm, ez érdekes, mert a PC-s verzió még nem jelent meg, csak az Interneten terjed egy illegális béta verzió...

NEKEM MÁR SENKI SE VÁLASZOL!

Senki! :)

VIGYÁZZATOK MERT SEEMON ELJÖN ÉRTETEK!

Vigyázzunk! <A Gamer Team óvatos, szemfüles.> És szeretettel várjuk. :)

HELLO MINDENKI! A BRAZIL HAZUDOTT AZ AGUSZTUSI LEVROV VÉGEN, KIVÉHA HA TÉNYLEG NEM Ő SZERKESZTI AZ ŐSLÉNY ROVATOT.

Nahát, máigcsak én lennék? Braz

HOGYAN LEHET HTML-BE HATTERET ES KEPET BETENNI? A NEM MUKODIK! JO A GAMER. BALII

Attól függ... mondta a Lawman. Mondanivalója hosszabbnak tűnik, ezért inkább ír neki (lawman@ipma.hu).

UGY HALLOTTAM KIJÖTT A DIABLO 2-HÖZ AZ 1.10-ES PATCH.EZ IGAZ?HONNAN LEHET LETÖLTENI?GRANDGONE.

Igaz. Szokás szerint a hivatalos honlapról (is). Link: www.blizzard.com

HELLOINEM EREDETI DIABLOVAL VAGY WAR3: FROSEN THRONNAL FEL LEHET MENNI BATTLE.NET-RE? GRANDGONE.

Nem.

HI GAMER! NEM TALALOM A BS2 MAGYARISATAT A TOBBI MAGYARISAT KÖZÖTT A CD MELLEKLETEN! RAJTA VAN EGYALTALAN? HA IGEN AKKOR HOL, HA NEM AKKOR MIERT!

Mert nincs rajta, mivel a jogok az EVM-hez tartoznak, csak az ő oldalukról töltheted le.

HELP MI ITT KESZTHEJJEEN KERGET A FOLEN POSTAS 15HP-LYA VAN MEG CSAK 99,56 SZINTUVAGYOK MIT CSINALJAK GYORSAN MERT LEMERUL A SZTAMINAM

Ájultál el!

MIKOR JELENIK MEG A HALF LIFE 2? CSA.KIRALY AZ UJSAG!

Remélhetőleg még az idén.



LARA CROFT: TOMB RAIDER - AZ ÉLET BÖLCŐSŐJE

EREDETI CÍM: LARA CROFT: TOMB RAIDER - THE CRADLE OF LIFE - AMERIKAI, 2003 **RENDEZTE:** JAN DE BONT **ÍRTA:** DEAN GEORGARIS **SZEREPLŐK:** ANGELINA JULIE, GERARD BUTLER, CIARÁN HINDS, NOAH TAYLOR, CHRISTOPHER BARRIE **FORGALMAZÓ:** UIP-DUNAFILM **MOZIBEMUTATÓ:** 2003. SZEPTEMBER 4.

SIKEREK ÉS KIHÍRÁS? A számítógépes- és konzoljátékok mindig remek alapanyagul szolgáltak Hollywood számára egy-egy látványos akciófilmmhez, ám ezek közül elég kevésnek adatott meg az igazán nagy siker. A Double Dragon - A medál hatalma és a Jean-Claude Van Damme főszereplésével készített Street Fighter - Harc a végsőkig például egész egyszerűen eltűnt a süllyesztőben, a Super Mario Bros pedig addig sem jutott el, hogy idehaza egyáltalán forgalmazzák. A sors iróniája, hogy a legnagyobb kudarcot pont az egyik legjobban sikerült darab könyvelhette el: a Final Fantasy - A harc szelleme két év elteltével is a computeranimációs-filmek etalonja, melyhez hasonlót maximum az ugyan-

azon gárdától származó az Osins utolsó útja című mozikban is vetített Animatrix-epizódban láthattunk.

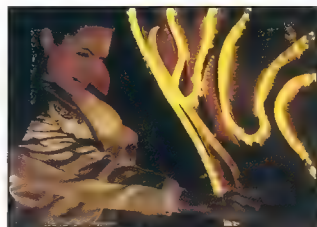
Hosszú ideig talán csak a Mortal Kombat első része számított nyereségesnek, ám az áhított 100 milliós bevételi határt az Államokban nem sikerült elkönyvelnie. Lara Croft azonban 2001 nyarán - nagyjából egy hónappal megelőzve a Final Fantasy kudarcát - jött, látott és győzött: az Eidos dédelgetett üdöskéje bemutatásának hétvégéjén a dobogó első helyén nyitott, összebevételét tekintve pedig nemcsak hogy elérte, jócskán meg is haladta az bizonyos 100 milliót, mely egyúttal garanciát jelentett a folytatásra.

LEHETŐSÉGTŐL STÁBTAGODH. Az áhított második rész pedig két év elteltével meg is érkezett - a címszerzőben természetesen ezúttal is az Oscar-díjas Angelina Jolie-val, aki mint azt már korábban bebizonyította, megfelelő testi adottságokkal bír Lara Croft megformálásához. Larának az új történetben egy megszállott Nobel-díjas tudóssal, Jonathan Reiss-el (Ciarrán Hinds) kell felvennie a harcot, aki világalgorna törő reményekkel Pandora Szelencéjének megszerzését tűzte ki céljául. Illetéketlen kezekbe kerülve olyan gonosz erő szabadulhat fel, ami akár a világ pusztulását jelentethet: kezdetét veszi hát kettejük Görögországon és Kínán keresztül egészen Afrika széléig tartó ármokfutása.

A film készítői tisztában voltak vele, hogy nem süthetik el még egyszer ugyanazt, mit két éve, így a gárdát a főszereplőket leszámítva teljesen lecserélték. A stafétabotot Simon West-től ezúttal a pályáját kváló operatorként kezdő Jan de Bont (többek között a Drágán add az

életedl-et, Halálós fegyver 3. részét és az Elemi ösztönt fényképezte) vette át, aki a Fékteleüllet próbálkozott meg először a rendezéssel. A forgatókönyvet Steven E. de Souza és James V. Hart történetéből a mostanában eléggé felkapott Dean Georgaris írta (lithon előreláthatólag jövő év februárjától látható a nevéhez fűződő A felejtes bére című sci-fi-akciófilm Ben Affleck és Uma Thurman főszereplésével), az operatőr feladatait pedig az új Star Wars trilógiát is jegyző David Tattersall látta el.

MEGERTELHŐ ELŐHESZÜLETEK. A vitathatatlan színészi talentuma mellett korábban mérész szerepvállalásairól (Gla - Kifutó a semmibe, Eredendő bűn) és viharos magánéletéről ismert Angelina Jolie az Oscar-díj átvétele után azt nyilatkozta, hogy azért vállalta el a Tolvajtempó női főszerepét, mert az Észvesztő kimerítő munkálatai után szüksége volt egy minimális erődobást igénylő, ám annál nagyobb pénzzel kecsegtető szerep eljátszására. Pedig egy-egy akciófilm a színészek számára legalább annyira megertelhető lehet, mint a ko-





moly drámai alakításoké: igaz, míg előbbiben inkább a mimmika, addig itt a megfelelő kondió az elsődleges szempont. Erre remek példa a Tomb Raider második része is, melyben Angelina keményen megdolgozott a 12 millió dolláros gázsijáért (az első filmért még „csak” 7 millió ütötte a markát). Jólai a forgatás megkezdése előtt beleásta magát a különféle harcművészeti ágakba – mint amilyen például a kickboks -, de ugyancsak nélkülözhetetlen volt, hogy jól bányon a fegyverekkel, kiválóan lovagoljon, jetski-zen és motorozzon.

A megterhelő gyakorlatokat a film akciójelenetei indokolják: az egyik jelenetben gyakorlás gyanánt Lara birtokának udvarán, lóháton céltáblákra lövöldözik, míg máskor a Kínai Nagyfalon motorral közeli meg ellenfele tartózkodási helyét – és akkor még nem is esett szó a számtalan közelharcról, hiszen a filmben a szexuál andorunknak nem egy komoly ellenfele akad. Közülük kiemelendő a Jonathan Reiss-t alakító ír Ciarán Hinds, akit mostanában számtalan nagy hollywoodi produkció-

ban láthatunk (pl. A kárhozat útja, A rettenés arénája), jobbára hasonlóan negatív szerepkörben. Mivel Az élet bölcsője részben német befektetők pénzéből készült, talán nem meglepő, hogy Reiss jobbkezeit Németország korábban mérsékelt sikereit elérő import cikke, Til Schweiger (Felpörgetve) formálja meg.

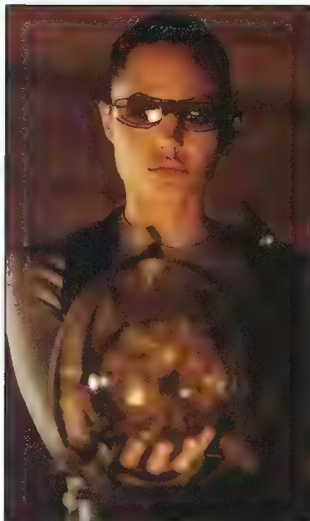
A szerelmi szálak köszönhetően Lara Croft karakterének új oldalát is megismerhetjük: a Pandóra Szelenójének megszerzésében segítségére van egy Kazahsztánban raboskodó egykori ügynök, Terry Shendant, akit korábban gyengédebb viszonyok fűzték a sárilábohoz. Egy más iránti érzések az életveszélyes helyzetek közepette ismét felszínre törnek, kérdés persze, hogy Larához hasonlóan Terry felül tud-e kerekedni saját kapzsiságán az áhított cél elérése után. A férfit egy vélhetően komoly kármer elé néző skót színész, Gerard Butler kelti életre, aki komolyabb szerephez eddig a 2020: A tűz birodalmában jutott, de látható lesz a jövő márciusban a hazai mozikba kerülő nagyszabású sci-fiben, az Idővonalban is. Ha pedig hihetünk a legfrissebb pletykáknak, sikerült elnyernie a régóta halogatott Operaház fantoma új moziváltozatának címszerepét.

ACTION! A forgatás három kontinensen, Európában, Ázsiában és Afrikában zajlott. Érdekeség, hogy a Luna Templom mellett az eredeti helyszín használata helyett a Sanghaiban található Virág Pagoda tereit is felépítették a Pinewood Stúdióban, mely korábban megannyi nagy sikerű film, köztük a James Bond-széria belső forgatási helyszínül szolgált. Bár az akciójelenetek jelentős részét Jolie örömmel vállalta, a legmerészebb mutatványoknál természetesen igénybe vették kaszkadőrök segítségét. Ezek közé tartozik az a filmben vágás nélkül látható jelenet, amikor a két főszereplő egy hongkongi felhőkarcoló tetejéről távozik, a speciális öltözköztetés köszönhetően könnyedén „lebegve” becéllozzák maguknak azt a hajót, ahol landolni szeretnének, majd a föld közelébe kinyitják az ejtőernyőjüket.

A hat hónapos forgatás során a stáb ellátogatott Görögországba (a nyitány helyszíne ugyanis Santorini szigete), majd ezt követően Walesbe költöztek – itt rögzítették ugyanis a Kínában játszódó jeleneteket. A történetben továbbá fontos szerephez jut Afrika is, hiszen a film utolsó negyedében ide utaznak hőseink, hogy komoly megpróbáltatások közepette eljussanak az élet bölcsőjéig.

A VEGEREDEMÉNY. Jan de Bont a Tomb Raiderrel fogva visszatért gyökereihez: a mérsékelttel sikerült Átok utáni négyéves hallgatását megtörve most ismét olyasmire fogott, amihez a legjobban ért – kalandelemekkel fűszerezett akciófilmeket készített, mely ugyan egészen biztosan nem fog az Indiana Jones-hoz hasonlóan maradandó élményt nyújtani, ám ha a kétértelmű játékidő egésze alatt szórakoztat, már el is érte a kitűzött célt.

Ehhez a rengeteg szemet gyönyörködtető helyszín és az igencsak dekoratív, szó szerint teljes melledo-



A Új-Dunatím, a magyar film forgalmazója 2003. szeptember 3-án 20 órakor a Gamer magazin olvasóinak – 50x2 fő számára – bemutatott vetítést szervez a Palace Westend filmszínházban a Westend City Centerben. A jegyeket a 350-8179-es telefonzámon lehet igényelni szeptember 1-jén, szerda 10 és 13 óra között. A jegyigénylésekkel „Kiházel” sorrendben kezeljük. A szerencsés telefonlók a jegyeket másnap, szeptember 2-án, kedden a szerkesztőségben vehetik át, 10 és 15 óra között, a Gamer magazin szeptemberi számának felmutatása ellenében. TELEFONÁLJ ÉS NYERJ KÉT JEGYET!

bással küzd Angelina Jolie garantálja a megfelelő számú látványosságot, no és persze néhány komolyan véletlenül sem vehető, teljességgel irrális akciójelenet: a film nyitójelenetében például Lara szemből bebokszol a víz alatt sikítózó(!) cápának, majd az uszonyába megkapaszkodva vitesi fel magát a felszínre, hogy onnan stílszerűen egy tengeralattjáróval távozzon. Az sem elhanyagolható szempont továbbá, hogy hősnőnk karaktere a behozott szerelmi szálak köszönhetően sokkal emberibb lett, mely némi esendőséget kölcsönöz jellemének, ráadásul a Lara Terryhez fűződő viszonya még a befejezésre is tartogat némi fordulatot.

Az élet bölcsője mindezek függvényében a megszálított Lara/Angelina rajongóknak nyugodt szívvel ajánlható, legfőképpen pedig azoknak, akiknek már az első rész is bejött: ők ezúttal sem kapnak zsákbamacskát, sőt könnyen lehet, hogy a korábbinál még nagyobb élményt hagyják el a vetítőtermet.

■ **Érté**

FILM

TERMINÁTOR 3.: A GÉPEK LAZARÚDÁSA

EREDETI CÍM: TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES - AMERIKA, 2003
RENDEZTE: JONATHAN MOSTOW **ÍRTA:** JOHN BRANCHIO, MICHAEL FERRIS **SZEREPLŐK:** ARNOLD SCHWARZENEGGER, NICK STAHLE, CLARE DANES, KRISTINA LOYEN **FORGALMAZÓ:** INTERCOM **MOZIBEMLATÓ:** 2003. AUGUSZTUS 21.



Amikor 1984-ben bemutatták a Terminátort (ittthon először a kevéssé hangzatos Halálosztó címet viselte), még nem volt több olcsó költségvetésű sci-fi akciófilmnél, amely elsősorban a címszereplő osztrák zompacsrta, Arnold Schwarzenegger karrierjét lendítette elő. Az évek múlásával azonban a film az egész műfajra nagy hatással volt, és tulajdonképpen saját korátlan hatalmas rajongótáborral büszkélkedhet.

A megalomániaságnak tartott James Cameron a régi szereplőgárdával 1991-ben elkészítette a lényegesen magasabb költségvetésű folytatást: ugyan a Terminátor 2. - az ítélet napja a megbékélés jegyében némi mondanivalóval felvértezve inkább az egész család igényeire igyekezett kiszolgálni, ám fordultatos forgatókönyvének, kiváló akciójeleneteinek és már földközön számító különleges effektusainak köszönhetően máig az egyik legmonumentálisabb hollywoodi produkcióknak számít.

A harmadik, A gépek lazarúdása alcímet viselő résznek éppen ezért nagyon nehéz dolga van: a stábból távozott az akcióveterán James Cameron, a helyét pedig a kezdő Jonathan Mostow vette át (U-571). A pattogós zenéért felelős Brad Fiedelt a nem túl ismert Marco Beltrami (Penge 2.) váltotta le, ráadásul a szereplőgárda is némiképp megváltozott: Sarah Connor (Linda Hamilton) ezúttal teljesen kimaradt a történetből, a fiát korábban megformáló Edward Furlongot drog- és alkoholgondjai miatt pedig Nick Stahlra cserélték. A rekordor költségvetés (egyes források 200, míg mások 200 millió dollárt emlegetnek) mindenesetre még ennek fényében is garantálja a nem mindennapi látványosságot, melyben a magyar közönségnek augusztus 21-től lehet része.

OLASZ NYELV HEZDÖNHEN

EREDETI CÍM: DOGME # 12 - ITALIENSK FOR BEGYNDERE - DAN-SVED, 2000.
RENDEZTE: LONE SCHERFIG **ÍRTA:** LONE SCHERFIG **SZEREPLŐK:** ANDERS W. BORTNENSEN, ANETTE STØVELBAK, PETER GANTZLER, ANNE ELEONORE **FORGALMAZÓ:** BEST HOLLYWOOD **MOZIBEMLATÓ:** 2003. SZEPTEMBER 25.

Dániai kisvárosba költözik Andreas, a segédelkész. Egyik újdonsült ismerőse tanácsára hamarosan beratkozik a rendhagyó esti olasz nyelvtanfolyamra, ahol közelebbi is megismeri a városa külön, de kedves lakóit és azok személyes problémáit.

1995-ben elismert rendezők - élükön a Cannes-i kedvenc, Lars von Trierrel - létrehozták a dán Dogmát, melynek elsődleges célja, hogy felhívja a figyelmet a jól megírt forgatókönyv fontosságára egy olyan Hollywood uralt világban, ahol az alkotóknak kizárólag a látvány számít. A Dogma ennek elérése végett visszanyúl a filmkészítés gyökereihez: többek között kiköt, hogy a filmet csak és kizárólag kézzel kamerával lehet leforgatni, mesterséges fények és különleges effektusok, valamint zene használata nélkül. Az elmúlt évek során jó néhány Dogma-film (pl. Születésnap, Idióta, Mifutne utolsó dala, Hogy szeretsz?) hozánk is eljutott, a lista pedig az Olasz nyelv kezdőknek révén most újabb taggal bővül.

A puritán filmes eszököz általában akkor válnak zavaróvá, ha a cselekmény nem tudja leködni a nézőt. Szerencsére esetünkben erről szó sincs: a korábbi Dogma-filmektől eltérő módon Lone Scherfig kedves, szeretnivaló vígjátékot



ODEON JÁTTÉK

A világ második legjobb gitárosa című Woody Allen-filmben ki alakította a férfi főszerepet?

A megfigetők között az Odeon (1137 Budapest, Holán E. u. 7.) jóvoltából három Agreement Harry DVD-t sorssalunk le.

Beküldési határidő: 2003. szeptember 15.

készített, melyben azért a történet drámai élet sem veszi félválról. Ennek függvényében könnyen lehet, hogy az Olasz nyelv kezdőknek végre-válagára nem csak a művészművek szűk közönségéhez jut el.

COWBOY BEBOP

EREDETI CÍM: COWBOY BEBOP; TENGHO NO TOBIRA - JAPÁN, 2001. **RENDEZTE:** SHENROUCH WATANABE **ÍRTA:** MAIC HANDLER, KIRO NOBUO **FORGALMAZÓ:** WARNER HOME VIDEO **DVD SPECIFIKÁCIÓK:** MAGYI JAPÁN, ANGOL, OROSZ (5.1) **KÉP:** 16:9 (1.85:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, ARAB, CSEH, DÁN, FINN, GÖRÖG, HINDI, NORVÉGI, LENGYEL, OROSZ, SVÉD, TÖRÖK, ANGOL (NAGYHALLÓKORNAK) **LAZARÁS MEGJELENÉS:** 2003. SZEPTEMBER 9.

A „rajzfilm” szó hallatán bizonyára mindenki a gyerekkora kedvenc meséire gondol. Nem így a japán animáció fel-emelegtetésekor, hiszen ezek jelentős része kizárólag a felnőtt közönség számára készült. Ugyanez elmondható a pályafutását többéressé TV sorozatként kezdő, egy jövőbeli fejedásh-úrnaj legénységének kalandjait végigkísérő Cowboy Bebopról is. A nagy sikerre való tekintettel az alkotók idővel belevágtak a moziváltozat elkészítésébe, mely most kiváló, háttéranyagokkal rendesen megpakolt DVD-kiadás formájában szerencsére hozzánk is eljut.

Az emberekkel benépesített Mars egyik forgalmas autópályáján felrobbanó üzemesítésként a halálos vírust szabaddal el. A magas vérű miatt megannyi fejedásh (gyeekszik a merénylő nyomára akadni. Közéjük tartozik Spike Spiegel és csapata is, akik a pénz reményében a végsőig képesek elmenni - ez esetünkben nem más, mint a világ megmentése a halálos kórokozót el. A Cowboy Bebop depresszív látványvilága remekül adja vissza az olyan utópisztikus sci-fi, mint például a műfaj klasszikusának számító Számjás fejedásh hangulatát. A remekül megírt karaktereknek és konfliktushelyzeteknek köszönhetően a számtalan filmes kikacsintás ellenére a történet mindvégig lebilincselő, legnagyobb erőnye pedig, hogy az eredeti sorozat ismerete nélkül is tökéletesen megállja a helyét. A vég-eredmény tehát azok számára is élvezetes, akik most hal-ának először a Cowboy Bebopról - az anime stílus raj-
 góinak pedig egyenesen kötelező! ■ SZALÓRY BALINT

TERMINÁTOR 3. JÁTTÉK

Hogy hívják John Connor apját?

A megfigetők között az InterCom jóvoltából 3 pótlót és 3 fejked-dőt sorssalunk le.

Beküldési határidő: 2003. szeptember 15.

KÖNYV



GEORGE R. R. MARTIN: TÖRÖK HARCBA

A szereplők jellemének és körülményeinek komplex kidolgozása, az összeesküvésekből, árnyékkodásokból, tragédiákból, árulásokból és győzelmekből szőtt szövevényes háló, a baljóslatú természetfölötti erők megjelenése, valamint a lebilincselő stílus a szerzőt a heroikus fantasy nagyjai közé emeli.

A már-már eposzi igényességgel és részletességgel

írt történet legfőbb szereplői Deres urai, a Starkok, akik mindent elkövetnek annak érdekében, hogy megtartsák földjeiket. Legalább annyira kemények, mint a föld, ahol születtek, olykor mégis engednek a csábításnak, és a többi szereplőhöz hasonlóan az eszük helyett a szívük irányítja őket.

Alexandra Könyvkiadó (2003)



TRIPLA AKCIÓNÉ

Mátrix - X-Men - Terminator. A három sötét hangulatú akciófilm, amelyekben emberfeletti vagy éppen nem is emberi szuperhősök harcolnak ellenségeikkel és önmagukkal, mára már - az időközben elkészült folytatásokkal együtt - kultikussá vált.

A színes fényképekkel és ábrákkal ellátott album számtalan információt tartalmaz a filmekről. Megtudhatjuk például, hogyan készítették fel a Mátrix sztárjait a kung-fu jelenetekre, hogy mi az a golyóidő, hogy Bryan Singer rendező szerint az X-Men nem is akciófilm, hanem az előítéletekről szóló kalanddráma, illetve, hogy James Cameron miért nevezte röviden romantikus rémálomnak a könyörtelen kiborgról szóló Terminatot.

Szukits Könyvkiadó (2003)



NYX SMITH: KI ŰZI A VADÁSZT?

A Csikos Vadászként ismertté vált Tikki Maine távoli erdeiből tér vissza a nagyvárosba, hogy visszaszerezze azt, amit elraboltak tőle. Bandita, a Mosómedve sámán megátogatja nővérét, a Hurley-Cooper Laboratórius Vállalati Erőforrás Osztályának alelnökét, akinek a vállalatnál folyó auditzát során apróbb kellemetlenségei támadtak.

Mindenki más, mint aminek látszik. Mindenkinek vannak titkai. Mindenki vadászik valakire. Ám jelen esetben nem egyértelmű, ki a vadász és ki a préda. Persze ez egy Shadowrun regényben teljesen normális.

Az viszont kevésbé, hogy egy vérengző fenevad barátságosan kezd viselkedni, illetve, hogy egy Mosómedve sámán nyílt harcba bocsátkozik.

Beholder Kiadó (2003)



STEPHEN KING: A HALÁLSORON

A Cold Mountain fegyház E blokkjában egy kivételével minden fegyőr különleges emberséggel bánik az elítéltekkel. Semmit nem kapnak érte, mégis megteszik. Hiszen ők, akik végrehajtották a halálos ítéleteket, tudják, hogy még a legmegáztatottabb elítélt is elgyengül, amikor végig kell mennie a villamoszékig vezető úton.

1932 szóban forgó időszakában három lakója volt a siralomháznak. Eduard Delacroix, akit egy kislány elleni nemi erőszakért és gyilkosságért, John Coffey, akit a Detterick ikek megerőszkolását és meggyilkolásátért, illetve William Wharton, akit rablógylósságért ítélték halálra. Az egyikük ártatlan volt - mégis meg kellett halnia.

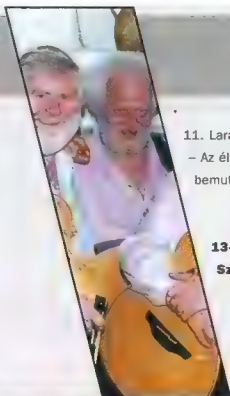
Európa Könyvkiadó (2003) ■ - PHOENIX -

PROGRAMJAINK - SZEPTEMBER

4. Placebo koncert -
Potófi Csarnok

6. Hobo Blues Band -
Margitszigeti Szabadtéri Színpad

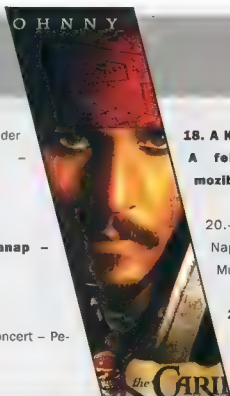
6-7. Szeptember Feszt -
Bp. XVIII. Bókay kert



11. Lara Croft: Tomb Raider
- Az élet bölcsője mozi -
bemutató

13-14. VI. Szilvanap -
Szarvas

14. Dubliners koncert - Pe-
tőfi Csarnok



18. A Karib-tenger kalóznál -
A fekete gyöngy átká -
mozibemutató

20.-21. Kulturális Örökség
Napjai Budapest, Néprajzi
Múzeum

23. Picasso kalandjai -
DVD megjelenés

SZIGET FESZTIVÁL VERSION 11.0

Szigetelőszalag felcsatol. Éljen a vócsér és a táncsátor! 200 forintos árpapocsolját lögybölve, az egyhetes, monstre iszapbirkózás kezdetét veszi. Laza rondább mint valaha - szerinte, nem is - nekem meg átdiffundált a sár a bőrömnön és lepárolgott rólam a szandál. Zanzásított programfüzet, bal farzsebbe helyezve, kezdődhet az essen, trinken, randalíren - copyright by Uj Péter. Kezdeném így a bevezetőt, ha nem egy játékmagazinba írnám e sorokat... Viszont igen, úgyhogy nyomjunk egy benyomásokon alapuló gyorstesztet inkább!

MISSION VAN



Az van bizony. Mert megígérték, hogy nem lesz por. Viszont lesz fű. Több mint tavaly. Namost nem kell mindjárt rosszra gondolni! Por nem volt, fű viszont csak nyomokban. Ellenberger kaptunk jó nagy zuhát és sosem látott mennyiségű, kiváló minőségű hazai sarat. A fejlesztők rendkívül ravasz - megkockáztatom, már-már gonosz - módon műanyag hexaalapokkal nehezítették az armúgy sem könnyű pályát. Utoljára a Balduz's Gate-ben lépdeltam hasonló csapdákkal teli talajon, viszont itt talán annyival jobb a szitu, hogy nem lándzsa csapódott az alfelemben, hanem híg sár. Mennyi mókás szituációt éltünk át közösen! Emlékeztek arra a szépszemű lányra, aki deréktól lefelé leginkább egy varacskosdiznába oltott tengerészgyalogosnak tűnt? Az első misszió, meglehetősen nehéz, sok-sok tapasztalati ponttal járó feladványokkal tarkított kaland. A grafika meglehetősen homályosnak mondható, de ez valószínűleg a szememre húzódott árpa(szőrp) hibája. Az első pályára komponált zenékkel kapcsolatban megosztott a véleményünk. A Björn Again részt átugorva, a Spyro Gyra komponálta opuszok fűbe és lábbamaszó dallamai után jól lehetett enni a Shaggy-re/ejtsd. Seggi/.

MISSION TŰ



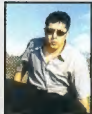
Tű mács. Tű mács sár. Tű mács csapda. Toi-toi is kezd el tűmácsosodni. Pedig ez még csak a második pálya... Az akció jelenetek szerelmeseinek a második szinten, már több lehetőségük volt kiélni tehetségüket. Fejlesztették például, fejell pocsolýába ugrálás, hason sátertergen csúszás és felhalmozott ürespohár egyensúlyozás skilljeiket. Több kevesebb sikerrel. A legtöbb HP-t a Sziámi alatt vesztítettük. De szerintem mentálisan is megviselte a karakteremet a dolog. A grafika itt sem jobb, egyre több az árpa(szőrp) okozta hiba. Lehet, hogy kedvenc Jet Set Willymtől nem kellett volna kérni még egy négyzetméternyi árpaszörpít. Jobb lesz erre adagfelnéni a későbbiekben.

MISSION FÁ



A first person shootereken felnőttem nemzedék nyilván örömmel fedezte fel, a pályán itt-ott feltűnt INCALL gárdistákat. Az egyik mellékküldetés ezen a pályán az volt, hogy találjunk meg egy adott helyen, adott időben felelőssége teljes tudatában szolgálatot adó „fiatlembert”. Nos, mondhatjuk sikerrel jártunk, de a történet ezen része, valamint a kalandos út kizárólag sárga karikával a bal alsó sarokban elvelhető. Komáromi tanárúr büntet! A sárga karika hiányában haladjunk tovább... Útközben kikértük a rabbi tanácsát 10 Ft-ért. Próbáltam alkudni, mondom 8,50, de az öreg hajthatatlan volt, úgyhogy eltanácsolt minket. Közben Morcheeba és Neo szólt a háttérben igen-igen jó minőségben. Morcheeba nem ismeretlen a Sziget Játék előző verzióiból sem, bár akkor még az újdonság varázsa nagyobb hatással volt ránk. Itt jegyzem, meg a program futása közben észre vettem egy igen érdekes dolgot. Mintha az előző verzióban több zene lett volna egy pályán. Idén négy zenekar szolgáltatata a zenét, tavaly ez még öt volt. Remélem a következőkben ez a szám nem csökken...

MISSION FARR



Ez a küldetés napusítotté trópusi pályán játszódik. A PC-és az NPC-k is izzadnak mint kezdő a gőzben. A területet bejárva ráakadtunk egy sátorra, ahonnan jóminőségű Hello Tourist és Zazie az ágyban hangjal hallatszottak ki a sárszagú éjszakába. Hiába! Emil.Rulez! Kiangolnáztuk megtermett korpuszunkat a többi izzadt player közül. Tizenöt percnyi Panjabi MC - Mundian To Bach Ke remix valamint az ekkor született hirtelen ötlettel vezérelve, természetesen és szigorúan szintlépési szándékkal beültünk a lelkeségély sátorba. Uszke hat órányi lelkeségély és kb 15 liter jóminőségű gyümölcsztea elfogyasztása után a pálya grafikája letisztulni látszott. Túl könnyű volt az a rész...

MISSION FÁJ. SEX, HEVEN



Az utolsó három etapot egybe, helyhiánnyal küszködve bár, de törve nem. Zanzásítva. Befér! Vizespólovverseny. Mary Zsuzsi. H7S. De-Phazz. Hiperkarma. Zseniális! Laza finnekkel beszélget. Nem értik egymást. Vigyázzunk nehogy megfázzunk: lengyelül, arabul, svédül is! Tovább. Második szandál is lecsó! Árpaszörpi. H-Blockx. Tankscapda. A régi jobb volt. Anima Sound Systemnek csináljon valaki sok-sok gyermeket. Massive Attack. Elég masszív attack volt ez. Jövőre talán jobb lesz. Talán több lesz. Várjuk meg, hogy a fejlesztők mit szólnak majd a kritikákra...

Grafika: 25/25 • **Zene/hang:** 5/15 • **Játékélmény:** 30/40 • **Kategórián belül:** 15/15 • **Összhatás:** 3/5

78%

■ BRÖP UND LAZA

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

REPUBLIC THE REVOLUTION

Több év késés után végre valahára elkészült az Elixir csoda-szimulátora, a Republic. A játékban egy kitalált kis kelet-európai ország pártvezérét alakítjuk, aki mindenáron át akarja venni a hatalmat az előző rezsim vezetőitől. Nem válogat az eszközökben, a médiától a titkosrendőrségig mindent bevet győzelmének érdekében.



TRON 2.0

A Monolith gondozásában lát napvilágot az 1982-es kultuszfilmre épülő Tron 2.0 nevű FPS. A játék a legmodernebb LithTech Triton motort használja, ennek megjelenítéséhez azonban a nem árt megfelelő vassal rendelkezünk (az E3-as kiállításon az nVidia és az Intel nyomatta leginkább a játékot, gyaníthatóan ezeknek a cégeknek a csúcskategóriás termékeivel fut majd rendesen a program). Mivel az alapfilm minden emlékezetes jelenete feltűnik a játékban, még az is lehet, hogy jó lesz.

JEDI ACADEMY

Egy hibától nemzsgő béta változat ugyan már kiszivárgott a netre (hiába már a LucasArts sem a régi biztonság terén), de a végleges megjelenésig bizony még várni kell néhány hetet. Lapzárta előtt néhány nappal érkezett a bejelentés, miszerint a kész változat sokszorosításra került, s szeptember magasságában már a boltokba kerül a Jedi kiképzőközpont hallgatóinak nagy kalandja.



HEAVEN AND HELL

Isten szimulátorhoz ritkán van szerencsénk, ebben a műfajban Peter Molyneux neve jut először eszébe egy átlagos játékosnak (Populous, Black & White). A CDV gondolt egy merészet, majd úgy döntött nekivág ennek a meglehetősen ingoványos talajnak. Profétáink és démonaink varázslatokkal és személyes meggyőzéssel igyekeznek a jó népet a helyes irányba terelni. Stratégia megszálottaknak érdemes lesz megnézni.

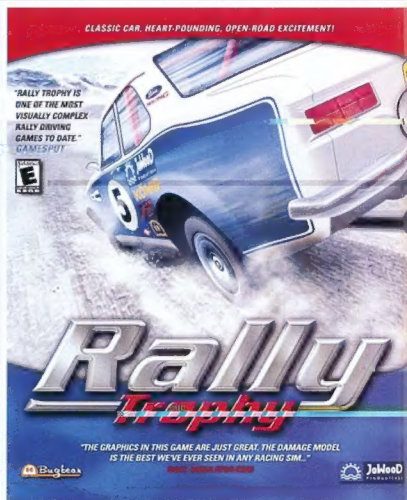
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: RALLY TROPHY (MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT)

Kiadó: JoWood

Fejlesztő: Bugbear Entertainment

Az utóbbi évek egyik (ha nem a legjobb) rally szimulátorát sikerült megszerezniünk teljes játéknak a következő Gamer mellé. A Rally Trophy, szakítva a hagyományokkal, mellőzi napjaink modern autóit, helyettük inkább a 70-es évek járgányait veszi elő. Grafikailag még ma sem lehet egy szavunk sem a játékra, mindent tud, amit manapság elvárhatunk egy ilyen kaliberű szimulátortól (csillogó felületek, pontos törésmodell, változékony időjárás). A játék érdekessége, hogy a modern első kerék meghajtású járgányok helyett meg kell elégednünk a rakoncátlan hátsó kerék meghajtású gépekkel, melyeket köztudottan nehezebb volt kordában tartani. Éppen ezért aki profi módon akar versenyezni, annak nem árt beszereznie egy jobb kormányt a programhoz. A magyar változat narrátora Stohl András, sokak szerint ez az egyik legjobban sikerült magyarosítás jelenleg a piacon.

Gépigény: PIII 500MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, D3D



Természetes színek
Kiváló kontraszt
Magas fényerő

GABA FLAT, TFT és hagyományos monitorok

Augusztustól minden
3 év helyszíni garancia érvényes!



Szeptemberben a GABA 17" FLAT és 19" monitorokhoz optikai egeret vagy multimédiás billentyűzetet választhat ajándékba!

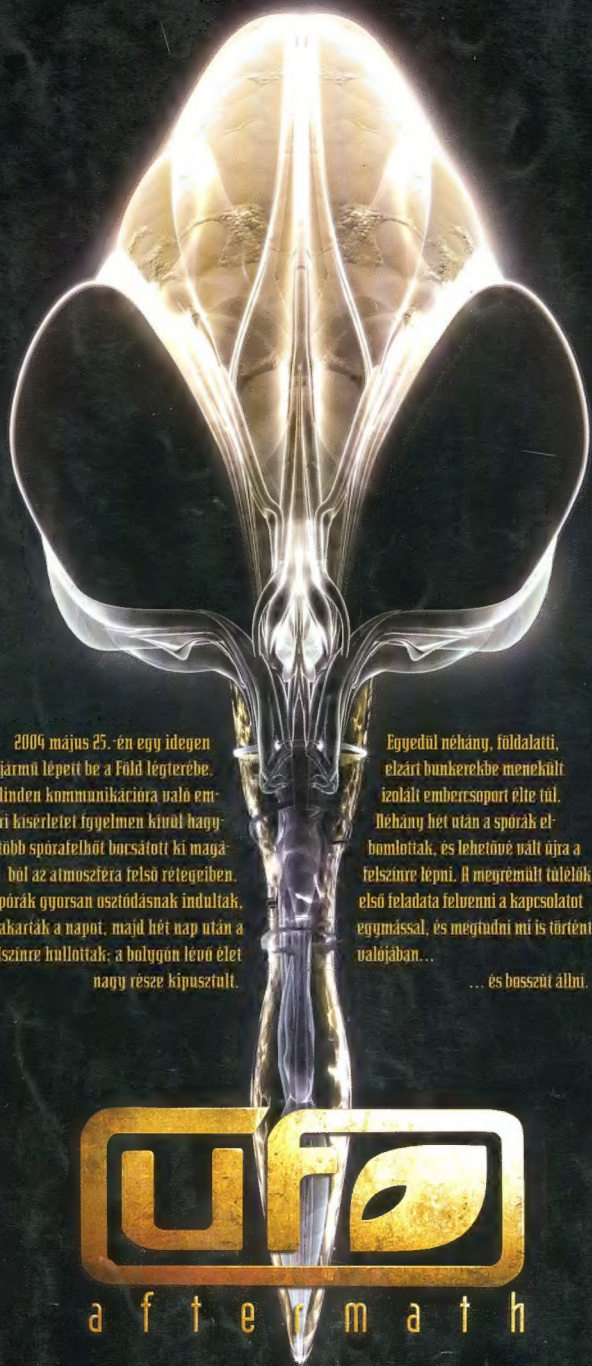


...ha az ár mellett a
minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu

Hivatalos Márkaszervíz:
Profi Szervíz Központ
1047 Gárdi Jenő ú. 41.
Tel.: 399-0405
www.psc.hu





2004 május 25. - én egy idegen
űrhajó lépett be a Föld légterébe.
Minden kommunikációra való em-
beri kísérletet figyelmen kívül hagy-
va több spóraként borsátott ki magá-
ból az atmoszféra felső rétegeiben.
A spórák gyorsan osztódásnak indultak,
elalakítottak a napot, majd hét nap után a
felszínre hullottak; a bolygón lévő élet
nagy része kipusztult.

Egyedül néhány, földalatti,
elzárt bunkerekbe menekült
izolált embercsoport élte túl.
Néhány hét után a spórák el-
bomlottak, és lehetővé vált újra a
felszínre lépni. A megérett túlélők
első feladata felvenni a kapcsolatot
egymással, és megtudni mi is történt
valójában...

... és bosszút állni.

www.ufo-aftermath.com